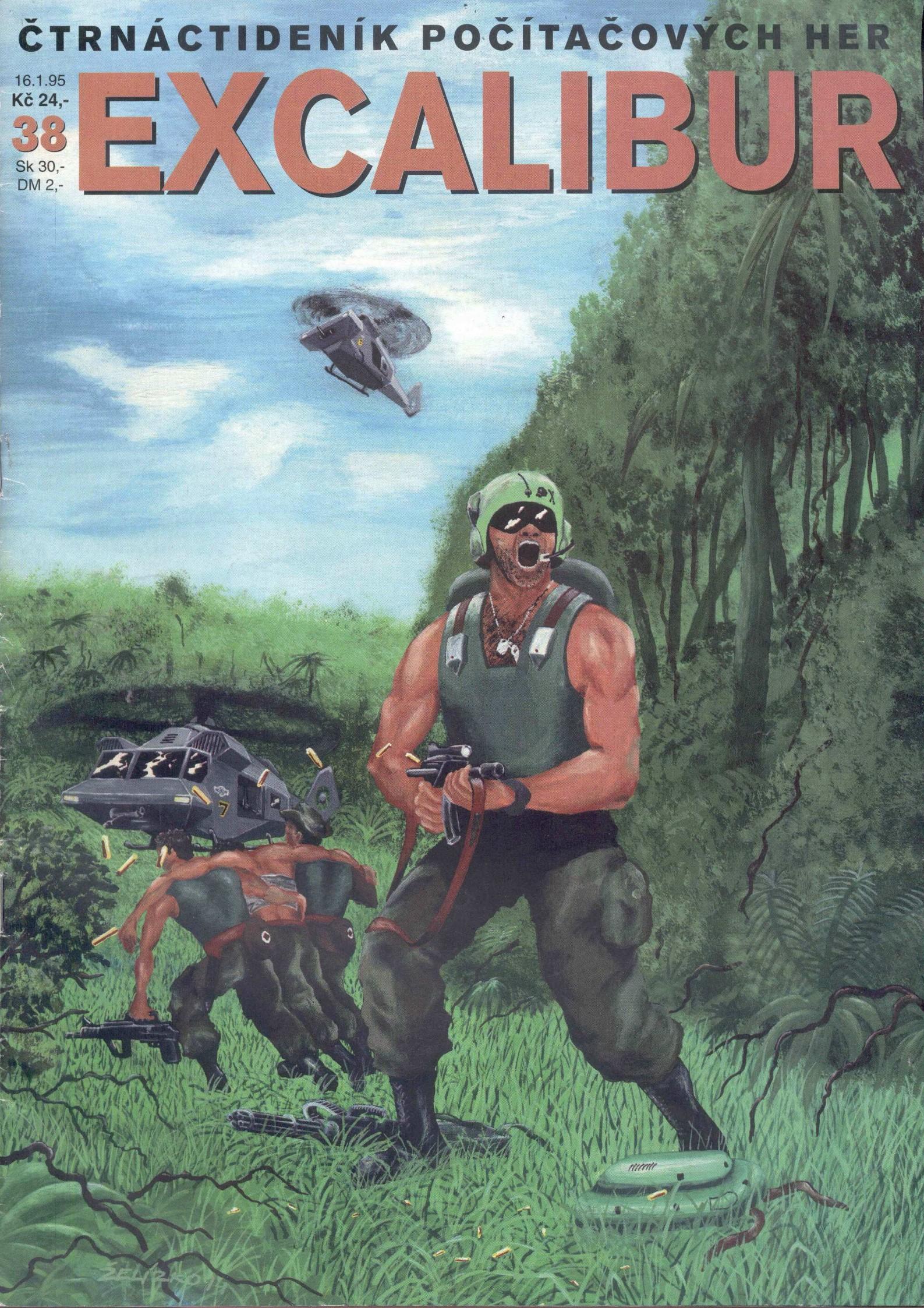


ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.1.95
Kč 24,-
38
Sk 30,-
DM 2,-

EXCALIBUR



BRAVE[®] COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER,
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod**

486 SX - 25 MHz / VL BUS	27.900,-
486 DX - 40 MHz / VL BUS	28.900,-
486 DX2 - 50 MHz / VL BUS.....	28.900,-
486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....	31.300,-
PENTIUM - 60 MHz / PCI	44.400,-



Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.

2 LETÁ ZÁRUKA



**upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.500,-
HD 340 MB + 1.200,-
HD 420 MB + 2.000,-
HD 540 MB + 2.900,-**

**CD-ROM Mitsumi triple speed..... tel.
CD-ROM Mitsumi quattro speed..... + 6.900,-
zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.500,-
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-**

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

BRNO: Prošek, Tr. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723

DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680

KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánkova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70

MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124

PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037

TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89

ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

S haluzí na karate

Čaute všichni ve spolek, právě začínám sedmý papír (doufám, že to konečně dopisu - pokud možno bez chyb). Nechci začít frázi: „Předem mého dopisu...“, nebo jiným poetickým vyprávěním o tom, že mě haluz mláti po hlavě, tak jsem začal jinak. Mě naštěstí dost málo věcí. Mezi ně patří třeba hnusný oběd ve škole, prohra se Slováky (toho jsem byl naštěstí zatím ušetřen - i když proti nim jinak nic nemám), nebo dopis Milého neznámého (spíš nemilého - gr/#\$!r) v čísle 35. Po přečtení mi zase stoupil adrenalin v krvi a bojovnou zahnal až souboj v International karate, jenom jsem litoval, že nemůžu trhat protivníky na kusy a házet jejich vnitřnosti dívce zvěři.

Jelikož si také kupuj Score (Excalibur mám předplacený) musím uznat, že Andrew a Ice jsou sice třídy, ale kvůli tomu nezašlapu ostatní do bahna (ono, sami dva by se brzy omrzeli). Tomu tvorovi, který ten dopis napsal, bych doporučoval, aby až mu bude přiště ťukat haluzka na okno, tak aby tím oknem raději proskočil (pokud možno zavřeným, a doufám, že bydlí výš, než ve třetím patře, včetně), než vyplivne myšlenky na papír.

Já za to nemůžu, mě takovéhle dopisy vždycky naštív. A to, že jsem se neozval po čísle 31 (ten den jsem nechtěl jezdit ani státní hromadnou dopravou) zapřičinil pouze nedostatek času. Vždyť já vás, vy plnoletá děčka, mám všechny rád. Ať jste z Excaliburu nebo ze Score, já to nerozlišuju. Taky proč? Všechno je to o počítacových hrách, a rád to čtu (i když mám jen Atari 800 XL), tak co.

A nakonec mám malou prosbičku: pište v textech více závorek (myslím tím ty, když zasahuje jiný redaktor nebo vydavatel)

00000000(zásah) (-ml). Jo, a nutně potřebuji další informace o Maťovi. Už jsem ho začal shánět (ale v potravinářství ho nevedou).

Hodně prosmahnutých her! Wotar

P.S. Nemusíte mi odpovídat, ani nemusí být můj dopis otištěn. Ale udělá mi obrovskou radost, když někde najdu napsáno Wotar (třeba v IN / OUT)

P.P.S. Kdyby jste to náhodou! zveřejnili, napište mi, prosím, která hra nejlépe zpracovává Tolkienuvou trilogii Pán prstenů. (Vite, je to pro mě taková bible).

Wotare, Wotare!

To jsem rád, že se někdo takový taky ozval! Snad to s námi není tak špatné. Někdo si myslí, že ho mláti haluz, někdo se neholi, někdo se vyžívá v úvodnicích, někdo hraje International Karate. Jsem rád, že jsi poznal kde něco

(někomu) skřípe. Já sám se neholím a Int. Karate + je moje oblíbená odreagovačka. Ale například Viktor Čistič (jo to je ten božan co dělá Layout) se jeden den oholi a zejtra už má vousy 2 cm dlouhé! (ale kdež, 4 cm! - ml.) Závorky se mi už bojí dělat zejména proto, že jednou takhle začal psát závorku do mého článku a skončil ji vydáváním Levelu (komu se podaří tu nešťastnou závorku najít a opětovně ji uzávorkovat, vyhrává celoroční předplatné (Levelu) - JK).

Tvůj poslední dotaz je jako obvykle nejtěžší. Ač jsem měl to šestí, že pár her na téma Tolkienva Pána prstenů jsem shledl, můžu Ti prozradit jen toliko: bud hra zachová věrně děj knihy, nebo se od ní diametrálně liší. Tak jako tak se nikdy nepodaří sklobit prvky příběhu a tvoří fantazie (čtenářovy), tak jako je tomu při četbě této podivuhodné knížky.

JKL ■

Ishar II

Vážená redakce, do ruky se mi dostala francouzská verze Ishar III. Jelikož neumím francouzsky a po několika hodinách se slovníkem v ruce mi došla trpělivost, musel jsem sáhnout po vašem návodu. Začal jsem hrát a všechno šlo v pohodě...

...až jsem došel do lesa, kde Zoltar a dívka opustili bandu. Následoval vstup do teleportu. Fudius mi dal druhý krystal. TEĎ PŘI-JDE ZMĚNA: nechodeť zpět do lesa (nic byste tam nenašli), ale běžte vložit druhý krystal do stroje času. Po vložení krystalu se vraťte do města. Udělejte obrat o 180 stupňů a zpět do zimní krajiny, kde najdete kouzelný opasek (nasadit). Jděte na jih lesa, kde dostanete klíč. Prohlédněte si ženu, která na vás zakouzlí (kouzlo mi v podzemí nepomohl!). Vylezte z lesa, obrat, vlezte do lesa, na jihu vzít kouzelný meč, dále už vás návod souhlasí. A teď to hlavní, kvůli čemu jsem se rozhodl vám napsat.

Stále ještě neváhejte, čím vyplnit nebo co naházen do vysklených oken v druhém podzemí? Ne-trapte se as čtěte dál. Je to jednoduché.

Do oken naházejte všechny zbraně a helmy. Brnění a štíty si můžete nechat. Nyní jděte do chodby, kde ještě před chvílí léta zabijácké šípy. Slibuji, že teď už žádný šíp nepotkáte. Kouzelníka nahoře zničte kouzelníkem ze své bandy. Máte ho přeci, ne? S pozdravem Rosta z Teplic.

Vřelé díky, Rosto.

Někdy se stane, že když chce člověk mit něco brzo, tak to taky podle toho vypadá. Návod na Ishara III nejspíš spadá do této kategorie „rychlá“ a tak ještě jednou děkuji za upozornění a co víc i za opravu.

Basic - jazyk pro náročné?

Vážená redakce Excaliburu, úvodom dopisu bych vám chtěl říci, že děláte opravdu skvělý časopis a je radostí ho číst. Já sám ho čtu nejméně dvakrát. Ale nyní k věci.

Chtěl bych si koupit A1200 a zajímalo by mě:

1. Má A1200 operační systém, ve kterém se můžu volně pohybovat a vybírat soubory atp.?
2. Je A1200 vhodná nejen k hraní her, ale i k jiným věcem, např. k vedení účetnictví, programování atd.?

3. Je na A1200 nahrán nějaký programovací jazyk? Např. BASIC, FOXPRO, nebo něco takového.

Jestliže ne, dají se programovací jazyky někde sehnat, popřípadě kde?

No a to by bylo asi tak vše. P.S. Nedal by se Excalibur rozšířit, alespoň o pár stránek?

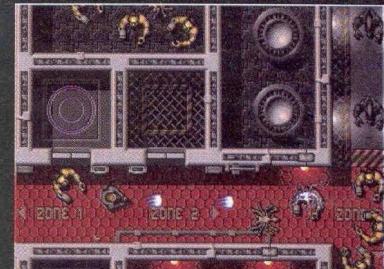
Za případné odpovědi děkuje Rostislav Zdeněk. Díky

JKL ■

RUBRIKY

DOPISY	3
OBSAH	3
PREVIEW: STAR WARS - DARK FORCES	5
KALEIDOSKOP	6
MAGAZIN: WILD BLUE YONDER	7
PLAKÁT	18-19

RECENZE



AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET	22
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT	12
CYBER ASSAULT	23
DREAMWEB	14
HOMIE THE CLOWN	21
INFERNO	8
JAZZ JACKRABBIT	25
KLONDIKE 3.0	9
MAD DOG II	10
PREMIER MANAGER 3	15
ROAD RASH	28
SUPERHERO - LEAGUE OF HOBOKEN	16
THE CLUE	26
THE GRANDEST FLEET	24
WHO KILLED SAM RUPERT?	13
WRATH OF THE GODS	11



NÁVODY	
CLOUDS OF XEEN	30
TIPY A TRIKY: CHEATY	17

INZERCE

AMIGA INFO	29
GAMES WORLD	20, 29
JRC	35
PROCA	2
VOCHOZKA TRADING	29

In

WotaN to má za pář
Level stále 0
Silvestr
Introvertní Out
ujelo mi metro

Out

Ten pář je vic než dva
Level stále 0
Náledí!
ml se nemůže zbláznit
V šest ráno jede další

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)
ISSN 1210-1125. Založeno 1990.

VYDAVATEL: Martin Ludvík (ml.).

ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL).

REDAKCE: Tomáš Mrkvíčka (Haquel P. Tickwa), Václav Pro-vazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Gena-gen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).

PRISPĚVATELÉ: Tomáš Jungwirth (Tjoker), Martin Škor-pil (Šnorhák), Petr Vochoska (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Francák (Mrkvost Pytlík), Marek Rů-žička (Marek), Karel Taufman (KAT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (Alli).

ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.

GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z doložených imprimovaných litografií vytiskla Poligrafia, a.s. Po-dávání novinových zásilek povolen Reditativním postovním prepravám Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MČ 47 129.

ROZSÍRÁNÍ: PNS, soukromi distributori, PC-INFO a JRC.

PŘEDPLATNÁ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), zájemník + fax: 02/66712316.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dnä 22.9.1994 č.j. 365/94.

PŘEDPLATNÁ PRO SR: LK Permanent, tel.: 07/289053

COPYRIGHT © Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Ceny inzerce v Excaliburu

Celá strana color (210 x 297 mm) 20.625 Kč !!!

Slevy až 20%! Ceny jsou uvedeny bez DPH.

Na vyzádání zájemce Souhrn informací pro inzerenty

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28, ríjna 243, Ostrava

ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě

ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1

KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1

VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Předplatné - samé výhody:

čas - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích

zasílání ve speciální modré fólii

zdarma doručení předplacených čísel včetně poštovného

zmrazená cena - rušíme za to, že v případě zdražení časopisu dostanete předplacená čísla v původní ceně a množství

garance dodávky - zajistíme, abyste dostali všechna předplacená čísla *

avizo - včas Vám nabídnete prodloužení předplatného na další číslo

zádnej riziko - pokud budete chtít odstoupit od předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze zpět bez jakékoli penalizace

super slevy na hry - po uhraném předplatného na 12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám firma Games World následně poskytne po dobu trvání předplatného super slevy na počítačové hry a další produkty, které tato firma prodává **

levnější Excalibur - sleva 25% - Excalibur za 18 Kč, Level za 22,50 Kč

Excalibur I pro čtenáře ze Slovenska

Předplatné na Slovensku je: Excalibur 30 Sk, Level 40 Sk.

Návod: Na složenku typu C (k sehnání na poště)

napište adresáta: **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p.**

č. 4, 834 14 Bratislava 34. Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácite, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Připočtete 10 Sk na bankovní převod a zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/28 90 53.**

* pokud předplatné číslo neobdržíte, zafidíme jeho opětovné zaslání

** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobríky: u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je sleva 100 Kč a u her do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila, že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu, není zodpovědná za přímé, nepřímé, národné nebo následné problemy a škody vzniklé při provozování programové vybavení, zakoupeného u firmy Games World, nebo za případné nedodžení závazků firmy Games World.

P.S. Životně důležité!!!

Tak čau a pařte dál!

ICE a PI TÍ (čti Pi Tý)

ad 1 - Za chybu se velmi omlou-váme, došlo k ní pravděpodobně vinou nějakého nekompetentního člověka, inu všichni jsme lidé (i ty, Beaste...).

ad 2 - Elerium 115 je základní su-rovinou technologického řetězce Ufounů. Jako takové se využívá v surové formě jako pohonné hmoty lodí, tudíž po sestřelení ufa ho získáte prostým splněním mise (více eleria lze získat tím, že necháte ufo pokojně přistát a pak na něj na zemi zaútočíte).

MUDDOK ■

Pariák

Nazdar „Pařani“! V první radě sa chcem ospravedlniť za ručné akoby písma. Máme chému, práve som dočítal Ex 35 a nemám čo robiť. Asi preto písem. Táák, časopis je čím dál lepší!? Nechcem nejako vychvalovať, ale musím povedať, že je prosté „cool“. Nôo, ale tie obálky (Ex 34,35 - Želizko) sú fakt blbé. Nechcem nikoho urazit, ale sú fakt blbé. Nahodte tam radšej nejaký poriadny obrázok z originálky. Chcel by som ešte špeciálne pozdraviť Lewisa... Čo? Ja? Aká bola otázka? ...ech, práve ma vyslovila profesorka, vraj sa nesústredim! Kde som to skončil? Aha. Tak čau Lewis!! Lewis - najlepší recenzent. Á JKL a mi sú tam tiež? Tak im želám to najlepsie. Ostatným tiež. Ešte zopár otázok: 1. Bude Excalibur štátym časopisom? Lebo ak áno, tak zorganizujem dalšíu nežnú revolučiu. Človeka vie taká vec poriadne nas..f. 2. Dá sa hra Robinson's Requiem (A1200) porovnať s PC verzou? (Chcel by som si ju kúpiť.) 3. Dá sa na A1200 pripojiť harddisk z PC? 4. Ako? Tak to je všetko. Ešte Vám posielam kresbu (autopor-trét) značitého „pařana“, ktorý práve vychádza zo svojho plesnivého douperte, koupiť si nový Excalibur. P.S. Portrét šéfredaktora pošlem nabudúce.

Bob

Ahoj na Slovensko.

Z posledních dopisů je

jasné vidět jak má Excalibur blahodárný vliv na školní docházku. Všichni chodí do školy psát dopisy pro Excalibur! No nic aspoň bude hodně vzdělanců. Jednotvárnost obálek nás dovedla k nápadu vyzkoušet si na Vás co s Vámi udělá sem tam nejakej jiná, třeba malovaná. Když se po tři čísla zdvihla hladina sebevraždu mezi mládeží jen o 25 %, řekl

jsme si, že je to snad ok. Ale jak vidno asi se vrátíme ke starému způsobu. Teď k otázkám. 1)

Ochranná známka Excalibur zatím nemá majitele, ale předseda představenstva oné a.s. se za jednání řediteli omluvil a slibil, že pokud bude Excalibur existovat, nebude a.s. ochrannou známkou používat. Omluvu přijímám a děkuji za ni, neboť omluvit se, to není tak jednoduché a ne každý to unese. Ředitel oné a.s. ani vláda ČR se zatím neomluvili. Tak nevím. Další nežná revoluce? No počkejte, jestě to nemáme domluvený! -ml- 2) V tomto případě se jedná o hru jejíž zpracování se na Amigu příliš nepovedlo (existuje verze AGA i ECS). Tam kde je na PC krajina kompletně texturovaná, je na amige jen párem a trojúhelníkovitých kopců. Přesto znám páry lidí, kteří si rádi „Robinsona“ na A1200 či A500 rádi zahrájí (asi neviděli verzi na PC). 3) IDE harddisk běžně používaný pro PC se dá připojit na A1200 pomocí redukce z konektoru 3,5, na 2,5. Doporučuji přenechat řešení nejaké odborné prodejně na Amigi v místě bydliště. Za obrázek děkujeme, ale ten portrét šéfredaktora, snad ani nepošlej. Někdo z redakce by ho totiž mohl poznat a od toho k lynčování není nikdy daleko.

dnes prodává téměř výhradně s harddiskem od 100 MB nahoru. Nejlevnější 486 i s monitorem stojí kolem 35 000 Kč. Seženes i levnější minimum 386 DX kolmo 20 000. Důležité je aby tvůj PC měl 4 MB RAM. Doufám, že si už brzo ulevíš a Doom zapáříš. Stejně tak po roce až desít zjistíš, že už to není ono.

JKL ■

Předplatné

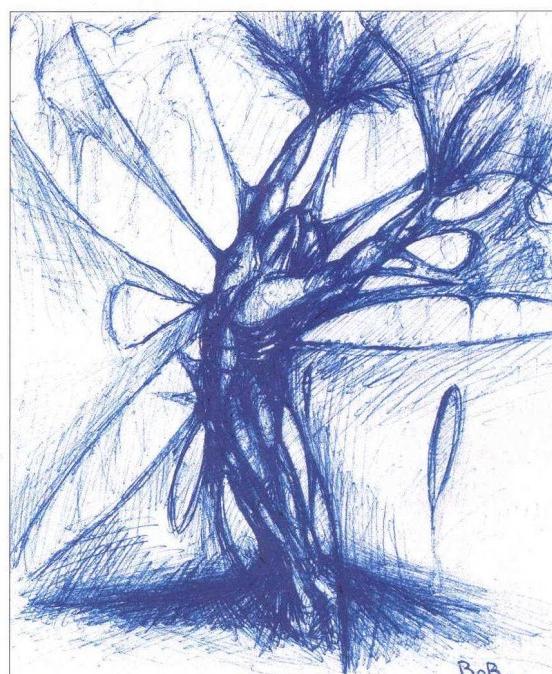
Nazdar Excaliburu tvůrci. Předem vás všechny zdravím Ahóój! a přeji hodně úspěchů při práci na Excaliburu. Teď bych se chtěl na něco zeptat. Znáte to, plno starostí a hlava děrává. Před časem jsem si předplatil Excalibur a teď nevím, do kterého čísla (mělo by to být kolem 40) a jestli mě na předplatném chybí nebo přebývají nějaké peníze. Potřebuji to vědět, protože si chci předplatit další čísla a nechci abych měl něco dvakrát, nebo aby mi něco chybělo. Předem děkuji. **Tomáš Horák.**

Skoro ses trefil. Je to 49 včetně. Ale jen tak mezi náma. Skoro všechny časopisy jdou nahoru, některé dokonce stojí 36 Kč, ale Excalibur si cenu drží. Takže i ty to máš jako předplatitel za 18 Kč. Místo zdražování jsme naopak přidali některé vylepšení, jako je např. průsvitní obal (pro předplatitele modrý), tvrdší obálka, korespondenční lístek pro snadnější předplatné, přesné termíny vycházení (viz plakát s vyznačenými dny vycházení), 100 hodinová záruka čerstvosti pro předplatitele, slevy u firmy Games World, trochu vylepšený design, nové a velice dobré autory jako je např. Muddok, a také překvapení, které se však necháváme do dalších čísel. V případě nejasnosti volejte, prosím, na pražské telefonní číslo: 667 123 15 mezi osmou hodinou ranní a čtvrtou odpoledne, kde se určitě všechno dovezte.

JKL + -ML- ■

Prosím, veškeré dotazy typu: kolik to stojí, kde sehnat, konzultujte nejdříve s Excaliburem tj. přečtěte si všechny inzeráty! Veškeré objednávky čehokoli jiného než je Excalibur zasílejte našim inzerentům.

A teď nashledanou. (To už je zase ráno?) Doufám, že jste všichni dostali k vánocům nový počítač. Mnoho úspěchů do nového roku a hlavně spousty dohraných her přeje



B.B.

Chtěl bych počítac s disket. jednotkou, monitorem (případně i myší), ale bez tiskárny, aby se na něm dala hrát i hra Doom. Prosím odpovězte co nejrychleji. Děkuji. Váš oddaný čtenář Petr.

Tak předně, Petře. Tvůj kýzený počítač musí mít, spíš než myš, harddisk, bez kterého si Doom určitě nezahráješ. Počítač PC se

REDAKCE ■

Star Wars - Dark Forces

Star Wars fanouškové na celém světě se jen třesou na první film z nové trilogie. A protože do roku 1998 je cesta dlouhá, udržuje je Lucasfilm při životě novými knížkami, comicsy, nebo připravovanou reedicí originálních Hvězdných válek s mnoha novými scénami - Star Wars Special Edition, která přijde do kin v roce 1997. Nás, počítacové maniaky, transfuzují Lucasáci produkty jako Rebel Assault, X-Wing (plus B-Wing a Imperial Pursuit), Tie Fighter a nyní přicházejí s Dark Forces.

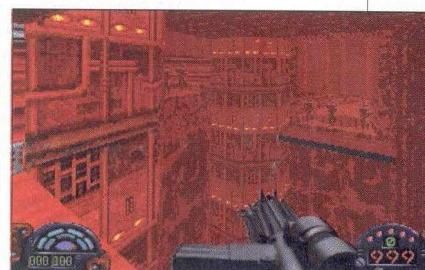
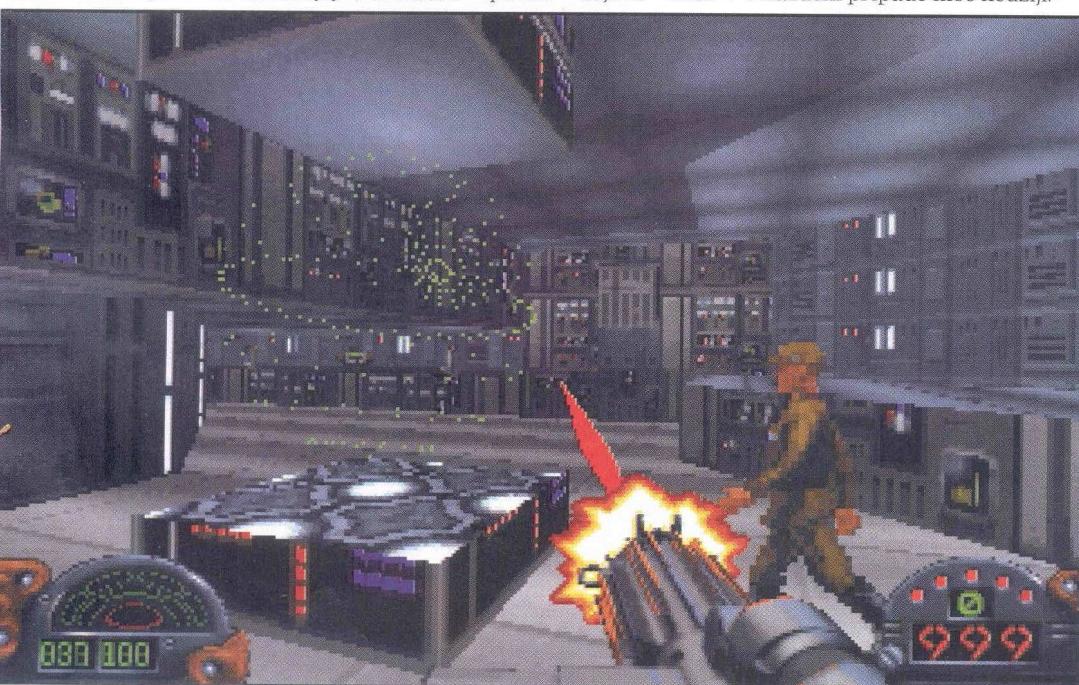
Nejprve se podivejme do zákulisí. Produkční tým pracoval jen na náčrtu hry celé tři měsíce. První trable, na které narazili, byla nutnost najít vlastní hnací sílu hry. Původní idea byla dovést plány princezně Leie a na konci hry se pokochat explodující Hvězdou smrti. Programátoři ale rychle usoudili, že hráče by asi moc nebabilo pachtit se hodiny za něčím, co už stokrát viděl v kině, na kazetě, v comicsu, nebo i v několika jiných hrách.



Proto přišli s nápadem Dark Forces (dále jen DF). Na nich pak celý projekt založili. Tušili ale, že právě DF jim přinesou nejvíce potíže. Tušili správně. Když předložili návrhy George Lucasovi dostalo se jim zásadního odmítnutí původních náčrtů vojáků DF, které byly

inspirovány japonskými válečnými kresbičkami. Všechny skici se museli předělávat. To byl ale jen začátek všech trabl. DF jsou 3D hrou v Doomovském zobrazení. Dom je ale založen na hektolitrech krve, ustřelených mozcích apod. To se pochopitelně nehodilo pro standart Hvězdných válek a tak bylo nutno najít jiný prvek, který by DF učinil stejně, nebo ještě lépe hratelnými. Proto byla vytvořena skutečně pevná dějová linie

s mnoha překvapeními. Navíc ještě využili autoři faktu, že hra pojede jenom na CD a kostkovanou grafiku Dooomu nahradili pěkně uhlazenými strukturami. Ty pak ještě okořenili možností pohledů nahoru i dolů a novým pomocným panelem. Místo Doomovského spodního rádku tu jsou dva půlkruhy na obou stranách obrazovky. Velmi rychle si hráč navykne sledovat je podvědomě a nemusí k nim neustále shlížet, jako v Dooomu. Přibyla i nové zbraně, jako laserové pistole skutečně střílející paprsky apod. Krve si ale hráci v každém případě moc neužijí.



A jaká je story hry? Ačkoliv se časově odehrává paralelně s událostmi prvního filmu SW, přímo s nimi nekoliduje. Hráč se vtělí do postavy rebelského agenta Kyle Katarna, který musí získat plány Hvězdy smrti. Pokud si vzpomínáte, že právě kolem této plánů se točí celý první film SW, pak už začínáte být v obraze. Kyle Katarn pronikne na Star Destroyer Avenger, který plány převáží. Cestou za nimi se Kyle dozvídá, že Imperium pracuje na projektu mechanických vojáků - vojáků Dark Forces. DF jsou hrozbou rebelům. Kylův nový úkol tedy zní - odhalit lokaci továrny, která vyrábí vojáky DF, proniknout do ní, zlikvidovat ji a s ní i veterána Imperia - admirála Mon Mohca (slovní paralela s rebelskou šéfou Mon Monthmou), který projekt vede.

Ve hře potká hráč mnoho známých postav. Uvidí se s princeznou Leiou, podebatí s váženou Mon Monthmou, Darth Vaderem a dokonce přelstí Bobu Fetta a tlustého hlemýzdě Jabbu the Hutt. Hlavními terči pak budou oblíbeni bili vojáci stormtroopers. Jako kdyby toho bylo málo, mohli programátoři vytvořit i mnoho úplně nových světů. Je tu tajná rebelská základna na Agamaru, nebo nepříjemné doly v Gramasu, kde se těží kovy pro továrnu DF. Aby navázali na kontinuitu děl čerpajících ze SW, použili autoři i některé lokace známé z překrásných comicsů Dark Empire 1 a 2 (Temné Impérium 1 a 2) - Imperiální město na Coruscantu, nebo vesmírnou stanici na měsíci Nar Shaddaa.

Dark Forces budou na IBM PC CD-ROM a v plánu jsou konverze i pro další CD-ROM formáty (na trhu patrně během roku 1995).

KAT ■

kaleidoskop

● Protože jsem posledně začínali bonbónkem, dnes to rozjedeme karamélkou. Vzpomínáte si ještě na film Demolition Man se Silvrem Stallone? Nedlouho po tom co (asi před rokem) přišel do kin, roznesla se cyber světem zpráva, že se připravuje absolutně spíčková hra právě na motivy tohoto thrilleru. Od té doby uplynulo mnoho vod. Viděli jsme pár hezkých fotografií, shlédlí několik záběrů z natáčení scén pro hru, ale jinak ticho po pěšině. Tento měsíc se hra konečně objevila a potěšení ji budou hlavně majitelé 3DO, připadně ti, kteří jsou jejich blízkými přáteli. Zatím my není známo, že by se chystala konverze na jiný formát (za chvíli pochopíte proč), ale pevně věřím v PC CD ROM. A jak hra vypadá? Je to takový předělaný Terminator 2, říznutý Terminatorem 2 - Arcade Game a doplněný hranými sekvencemi. Ty jsou přímo převzaty z filmu a na 3DO se přehrávají vcelku plynule. Doplňují průběžně celou hru spojujice jednotlivé akční momenty do uceleného příběhu. Ačkoliv pro natočení pohybů postav během hry nebyli přizváni ani Snipes, ani Stallone, mají postavičky jejich tváře (narodil například od Total Recall, nebo už zmíněného Terminátora 2 apod. Souvisejí s většími platbami za práva.), takže se hráč může do hriny dost dobré vžít. Pokusím se vám jen namátkou popsat dva typy akčních sekvencí. Předně je tu normální mlátička ala Mortal Kombat. Stallone bije Snippese a naopak. Pohyby jsou plynulé a od podlahy se zvedají plameny. Právě ty celou sekvenci oživují a vytvářejí moc dobrou atmosféru. Zde jsou vidět přednosti 3DO oproti například Amize. Dalším typem je jak jsem se již zmínil střílečka z vlastního pohledu. Hráč ovládá zaměrovač a páli po čem se dá. Sem tam někdo někde vykoukne, přes obrazovku občas přeběhné chlapík apod. Vcelku normální nápad opět ožívuje efekty jako jsou zde kupříkladu otáčející se reflektory vrhající sloupy bílého světla na oblohu v pozadi. Takže z megalomanského projektu se nám vyklubala - no posudte to sami. ● Už jste někdy v kině poslouchali cédéčko? U nás asi dost těžko, ale pokud jste seděli v kině v Americe, možná jste o tom ani nevěděli, ale hudba, zvuky i dialogy se na vás neřinuly z filmového pásu, ale z malého kompaktu. V současné době totiž probíhá v USA taktická válka mezi několika zvukovými systémy. Dolby SR, kterým se chlubí i některá „vyspělá“ kina u nás dostačovaly nové konkury. Jsou jimi DTS a SDDS. Zatímco Dolby má zvuk umístěn na filmu mezi otvory vedle okének, SDDS japonských Sony ho umístí na samotné okraje filmu. DTS (Digital Theatre System) naproti tomu používá zvláštní CD Disk. Roz-

dily jsou nejenom v kvalitě, ale také v ceně. Zatímco DTS stojí jedno kino okolo \$6.000 (asi 169.000 Kč), Dolby přijde na \$10.000 (asi 282.000 Kč) a SDDS dokonce stojí necelých \$17.000 (asi 480.000 Kč). Od doby, kdy se za projekt DTS postavil Steven Spielberg, rozšířil se tento nový systém do tří tisíc kinosálů!!! Letos ho používají i takové filmy jako „Forrest Gump“, „Pravdivé lži“ (True Lies), „Flinstoneovi“, nebo nový trhák s Harrisem Fordem „Jasné nebezpečí“ (Clear and Present Danger). A tak možná není daleko doba, kdy bude promítáč i u nás dostávat ke kopii filmu jedno malé CD (už si živě představuj, jak ti naši chytráci pustí k jednomu filmu CD z jiného filmu, to zas bude srama!!!).

● Polovina listopadu 1995 přinesla všem odpůrcům Microsoftu radostnou zprávu. Microsoft goes On-Line! Ano, to, co se dalo čekat už dávno se konečně stalo. V rámci svého projektu informační dálnice budoucnosti vybudoval Bill Gates vlastní informační síť Microsoftu. Microsoft Network je právě v závěrečných stádiích testování a do provozu by měl být uveden již velmi brzy. K dispozici bude ve třiceti jedna zemích a to ve dvaceti různých jazycích! Microsoft Network bude navíc součástí nových Windows - Windows 95! Bill Gates to oznámil na právě probíhajícím Comdexu, počítačové výstavě v Las Vegas, USA. ● Jako kdyby IBM tuisila vychytával krok svého soupeře, zabudovala do svého nového operačního systému takzvaný Internet Access, jehož název snad není třeba překládat. To zase budou úcty za telefon, aha!

● Situace s HDTV (High Definition TeleVision) okolo které byl před několika roky ohromný boom není právě příjemná pro všechny, kdo se na ní těšili. Aby ji mohly uspěšněji prosazovat musely se dokonce některé firmy (AT&T, General Instrument,...) sdružit. Vytvořili tzv. Digital HDTV Grand Alliance (Grand Alliance? To mi podezřele připomíná Star Wars). Uvidíme, do jaké míry bude jejich společné úsilí úspěšné. ● Je zvláštní jak některé země, které jsou v našem povědomí zafixované jako vývojově daleko za námi předhánějí dobu. V Izraeli se bude koncem listopadu zkušebně startovat projekt multi-mediálních služeb poskytovaných přes kabelovou televizi. Tak co ty nato Premiéru, co ty nato Cable (nebo Kable?) Pluse???

● Název SiteLink vám si nebude neznámý. Jedná se o síť heren virtuální reality. Jednotlivá centra jsou navzájem propojená a tak se může hráč v jednom městě utkat s hráčem v druhém městě. Podivejme se na rozvoj projektu. Idea SiteLinku přišla od počítačového šílence J. Weismanna, který našel morální i finanční podporu u Disney Company. Ve Spojených státech je za-

tím pět takových center (Chicago, Las Vegas, Dallas...) a velmi brzy by se měla otevřít dvě další (jedno z nich bude v Hollywoodu, Los Angeles). SiteLink chce expandovat také za oceán. Plánuje se velmi brzké otevření SiteLink center v Sidney, v Austrálii a dokonce i v Anglii, v Londýně. Tak mne napadá, jak dlouho to trvá autobusy do Londýna? ● Nepříjemná zpráva pro puritány. Mezi nejprodávanější tituly na PC CD-ROM patří bezkonkurenčně takzvané „hry pro dospělé“. Tituly jako „Legends of Porn 1 a 2“, nebo „The Interactive Adventures of Seymour Butts“ překonávají v prodejnosti hry proslavených profesionálních týmů. Odborníci tuto situaci přirovnávají k osmdesátým létem, když právě filmy pro dospělé napomohly rozšíření, tehdy nového, videa. Málokdo také ví, že prvním CD filmem nebylo „Hard Day's Night“ od Beatles, ale úchylný titulek „House of Dreams“.

● A když jsme už u filmů na PC CD-ROM, dobré si zapamatujte název Quick Time! Quick Time je totiž název systému, který dovoluje playback videosignálu na monitoru vašeho PC. ● Graphix Zone je firma, která se patrně v budoucnu zaměří na cedéčka s hudební tématikou. Jejich nový titul se jmenuje „Prince Interactive“ (pro detailisty je to „ten symbol“ Interactive). Majitele PC a Maca se zde mohou dozvědět nábažit zpěvákovy hudby. Hra je nacpaná paděsáti dvěma minutami písniček a pro fanoušky je cenná hlavně skladbou „Interactive“, která byla složena speciálně pro tento titul. Pokud mate hudební sluch, můžete si vychutnat různé variace na Princeovy skladby a nebo si je po svém přemixovat. Můžete také spustit jen některý určitý nástroj v tě které skladbě. To ale zdá se není všechno. CD je napřečováno i třemi kompletními videoklipy (je tu celkem třicet minut animací). To ale ještě stále není všechno. To nejlepší jsem si já, filma, nechal na konec. „Prince Interactive“ totiž není jen hudební lahůdka, ale i (údajně) velice dobrá hra, která by měla zaujmout i Princeovy zapřísahlé odpůrce (ne věřím, ne věřim). Celé se to svým hracím systémem dost podobá „Mystu“. Hráč se dostane do Princeova domu, kde se prochází a řeší různé hádanky. S postupem času se mu otevří další prostory, jaké je nahrávací studio apod. Výrobce hru komentuje jako puzzle adventure. ● ATARI V poslední době se nevěnovala ST patřičná pozornost, jakou si tento počítač (on je opravdu počítač!) zaslouží a já se budu snažit (díky bohu nejen já) tuto „informační mezeřu“ vyplnit. Spousta pařanů a pařánků prodává svá STočka, protože si myslí, že je vše ztraceno. Né, že by byl opak pravdu, ale tak zlé to roz-

hodně není. Jak asi každý ví, užitkových programů je na ST dostaček, ale s hrami je to horší. Toto vše je též práce STformatu a STuseru, které recenzovaly jen staré hry a pak si každý myslí, že nic nového již není. Myslím si, že i redakce STformatu, STuseru ap. to asi již pochopila, protože současně Screenplaye již vypadají mnohem lépe než na konci prázdnin (STformat X.11.94, STuser X.11.94). Dříve dělalo hry spousta firem, ale dnes? Dnes je to horší, už je jen pár věrných firem (a nových, kterých je více než starých), které se snaží ze všech sil. No nic, pojďme se podívat, co těch pár věrných firem pro nás připravilo a připravuje. Nových her je relativně dost i když je polovina z nich shareware (bude u nich přitomna *), ale spousta lidí ani neví, že například Elite 2, Kingmaker, Cannon Fodder, Goal, Dog Fight a jiné existují na ST. Ale teď už opravdu k „novinkám“. Úplně nového, ale i staršího se na ST objevilo: Zero-5 na Falconu a STe od Caspaine soft, Rock'n'roll clams též od Caspaine soft, Ishar 3 a Robinsons Requiem od Silmarils, Stardust od Bloodhouse, *Frantic, což je cool střílečka od ?, *Starball (pinball), Cyberspace od Empire, dál Campaign 2 mission disk též od Empire, International sensible soccer (Ex34), Final conflict a Merchant colony od Impression, *Cybernetix od Vision, Premier Manager 2 od Gremlin Graphics, Champion manager 2 od Domark, Hero (což je něco jako Flashback) od IDS, Formula 1 world champion ship a Black sect od Lanhort (Maupity island 2), Obsession (super pinball na ST), Spehercial od Fusson desing a teď malý bonbónek pro příznivce Streetfighteru 2. Jistá firma se chystá konvertovat Mortal Kombat na vaše ST. Většinu těchto her najdete v příštích Excaliburech. A nyní k hot novinkám na Jaguara. Není pravdou jak mi říkali Haquel a Lewis, že Jaguar nebyl na ECTS '94. Byl (až na to, že pod stolem jsme ho nehledali) a Atari s ním přinesla na tento stroj několik novinek (nejen Atari) např. Theme Park, Syndicate, Rise of Robots, Tiny toons, Club drive, Doom (fakt), Recline Racing a další (her na Jaga bude dostaček). Mimořadně vás o věcech na Atari bude informovat (spíše uživ. prg. a hardware) nový občasník Alert, který vydává fy. JRC a u níž si časák můžete koupit, ale né, že přestanete kupovat Excalibur, vité kdo já jsem, já jsem Dracula a zrádce trestám dobrovolným odberem krve!!! Už vás dále nebudu strašit a na závěr chci říci, že se můžete těšit na hry, které budou chodit na vašem ST a to dokonce ve větším rozsahu než dříve! (čerpáno z STuser X.10-11.94, Playtime X.11.94, STformat X.10-11.94 a STreview X.10-11.94)

KAT & DRACULA ■

EXCALIBUR 38



Republic F-105D Thunderchief all-weather strike fighter

F-105

MAGAZIN

stories

specs

performance

cockpit

weapons

black box

scrapbook

Wild Blue Yonder

Firma Spectrum Holobyte není ani třeba představovat, a proto rovnou k věci. Po úspěšné řadě letecích simulátorů, mission disků a data disků se tato firma rozhodla, že stvori dílko nenaročné na hrá-

sahuje pět letadel. Od Messerschmittu Me-262, F-86 Sabre, přes revoluční letouny typu X-1, F-4 Phantom, A-4 Intruder, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-117 Stealth, MIG-29 Fulcrum, X-31, YF-22 Lightning II a další. Celkem tedy 20 do detailu rozebraných letadel. Každé přineslo něco nového, každé posunulo hra-

lejsi, silnější, dostupnejší, doletovější a vůbec nejlepší, mohou se zástanci presvědčit o vlastnostech letounů nejen číselnými hodnotami, ale i pomo-

hledat bud' v indexu nebo v glosáři, kde je pečlivě vysvětlen.

Grafika je oddíl sám pro sebe. Autori uvádějí přítomnost až 1000 fotografií, které si vlastně



ci srovnavacích grafů, kde jsou zaneseny hodnoty všech letounů

li Post Script kompatibilní tiskár-

nu, můžete ihned vytisknout.

Některé fotografie lze zvětšit až na celou obrazovku a následně vytisknout. Na CD je totiž místa, že si autori mohli dovolit uložit od



čovu zkušenost se simulátory a které bude samo provázet, upoutávat hráče minulosti, současnosti i nezávaznými plány do budoucna. Proto Spectrum Holobyte vstoupila jako producent firmy Digital Ranch a na základě jejich zkušenosti se simulátory a zkušenosti s multimedií a filmem firmy Digital

nice letových možnosti dale. Mimo to jsou zde i další letadla a to v historickém uvodu, který je každého letadla. Hráč se dozví nejen podrobnosti o jednotlivých modelech, ale o i postupech výrobce, politickém pozadí války a konfliktu ve spojení s výrobou letadel, o nových projektech, i slavných

v rámci každé doby. Vyslechnout si napínavý příběh pilota testerá, který jako první překročil rychlosť zvuku, Chuck Yeager a jeho Bell X-1 nebude jistě nezajímavé. U modernějších typů jsou dokonce záznamy z briefingů, testových letů nebo jen rozhovorů typu pilot-žem a to v angličtině i ruštine. Jako výsledek letadla neprovádí jen štěsti a vítězne boje a nálety, každý typ má své obrázky i animace o zaznamenaných pádech, srážkách, tedy záznamy z černých skří-

něk.

Každý pododdíl je bohatě doplněn obrázky a zvukem. V závislosti na zvoleném období, hraje jiná hudba a i proslov slavných osobností jsou jiné. Všechny audio prvky lze potlačit či zesilit přímo ve volbě Options. Např. V období Desert Storm vas George Bush přesvědčí o nutnosti potlačit iráckou agresi nebo jen tak kolem vás prosviště tryskáč.

každý obrázek Hires a LoRes, přičemž Hires je jen jen ve více barevách (format JPEG). Pokud vám vaše Windows umožňuje zobrazit více barev, než jen 256, uvidíte animace a fotografie temér ve filmové kvalitě. Tento produkt nelze doporučit uplně

Me 262

stories

specs

performance

cockpit

weapons

black box

scrapbook

Messerschmitt Me 262A-1a Schwalbe jet fighter-bomber

Ranch, vzniká multimedialní encyklopédie éry proudových letadel, Wild Blue Yonder.

Program je dodáván na CD a funguje pod Windows, a proto je jen možnosti dosáhnout

osobnostech z řad pilotů, konstruktérů politických osobností té kategorie.

U každého letadla nejprve shlédnete krátkou animaci, která je jakési intro a u které si objasníte použití letounu. Je provázena mluvěným slovem a obsahuje převážně

informace typu rok výroby a čin, nebo vlastnost kterým se vepsalo do dějin. Posléze si můžete listovat stránkami plnými technických detailů, zbrani, nebo jen originálními me-

menty. U každého letadla jistě žádnej hráč nezapomene „vlézt“ do kokpitu a pořádně si prohlédnout všechny „budíky“. Aby se zamezilo hádkám, který letoun je lepší, rych-

Poslechnete si i trháky skupiny Scorpions i Eltona Johna.

Neznáte-li jakýkoliv termín obsažený v textu, můžete si ho vy-

každému, protože někoho simulátory vůbec nezajímají, nebo jim prostě nejdou.

Testováno na: 486 DX2/66, 4 MB, GUS. **Požadavky:** 386/33, 4 MB, Windows 3.1, myš, HDD 2 MB, SVGA, SB komp., SVGA True Color.

Existuje na: PC. **Výrobce, rok:** Spectrum Holobyte/Digital Ranch, 1994.

Zapojil: Príington. **Testoval:** T.Joker

vid JKL? Respektive hrát si encyklopédii může každý, ale bavit bude jen některé.

T.JOKER ■

ni s mechanikou CD-ROM si klade opravdu vysoké nároky.

Encyklopédie si rozděluje celou slavnou éru na čtyři oddíly. Proudový věk, období války ve Vietnamu, válka v Perském zálivu a letadla zírka. Každý ob-



PC CD-ROM

Inferno

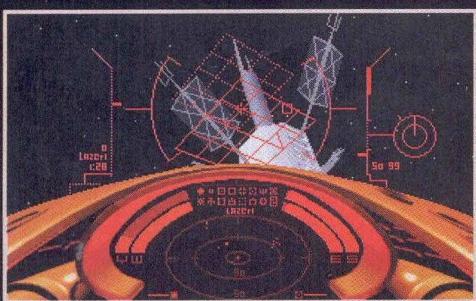


Po dlouhém očekávání je tady. A je to bomba. Z větší části přesně to, na co jsme tak dlouho čekali. Ke všemu poprvé s kvalitním českým manuálem. Odysea pokračuje.

Teplota se blíží absolutní nule. Ve vesmíru je prázdro. Vše je nesmírně vzdálené. Hvězdy chladně pohasinají a znova se rozsvěcují v plné krásce, když je míjí pozemská civilní loď na své pravidelné cestě. Ne-konečný klid náhle přeruší paprsky energie směřující k lodi. Bezbranná kosmická loď se stala terčem náhlého útoku neznámých korábů. Útok je veden rychle a nelítostně. Objevují se erupce energie a plynu tryskající z poněčeného lidského stroje...

Mezitím se daleko od-tud raduje vládce Rexxonů nad uskutečněním svého plánu a pří-pravuje se na další fázi, ve které by měla jeho rasa povstat a po-mstít se lidem. Je zde jediná věc, jež mu kazi radost. Ale i ta zapadá do jeho dlouho připravovaného plánu. Lidé jsou slabí, ale mají svůj idol, mají svého hrdinu. Ne-pochybě ho vyšlo na průzkum k napadené civilní lodi a pak - pak bude lapen. I vyšle svého syna připravit past... Mezitím opět daleko odtud se hrdina hlásí na velitelství. Dovidá se o nebezpečné události a okamžitě startuje. Nalézt lod' bylo dilem okamžiku. Za několik minut poté zachytí i slabé signály života. Zahájil přistávací manévr a bez potíží pro-nikl na palubu, kde jsou jen trosky a mrtvi. Posléze došel i k místu původu signálů. V té chvíli past sklapla. Proti Rexxonům je každý člověk slámov ve větru se klátkami. Po krátkém boji byl jat a předve-den před vládce. Násilim mu byly do organismu vpraveny muta-genni chemikálie, jež ho mají změnit v nejsilnější zbraň proti lidstvu. Vlivem toxickech látek se

hrdina pozvolna mění v odporné-ho Rexxona. V posledních zá-chvěvech vědomi nabývá rexxon-skou silou prorazí bariéru od okolního světa a vybaven hrůzou silou prchá ke své lodi. Účin-ek chemikálie se postupně ztrá-

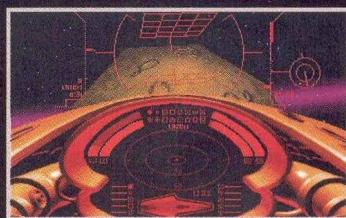


ci, ale on již vstupuje do své lodi a odlétá, aby spojil lidstvo k odporu proti rasistickým větřelcům.

Tak, to by byl příběh na úvod. Celá hra by se vlastně dala nazvat kosmickým TFX

(je také od stejně fir-

dostat se zpět ven a nadýchat se čerstvého vzduchu (obrazně ře-čeno; ve stíhačce máte samozřej-mě kyslikový přístroj). Jestliže to ještě někomu nedošlo - hra je ult-raskvělým simulátorem stíhačky



ci, ale on již vstupuje do své lodi a odlétá, aby spojil lidstvo k odporu proti rasistickým větřelcům.

Tak, to by byl příběh na úvod. Celá hra by se vlastně dala nazvat kosmickým TFX

(je také od stejně fir-

mě).

Rov-

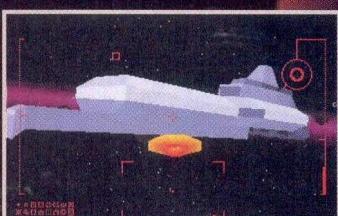
Inferno. Pokus o napodobení leto-vých vlastností vyšel skvěle - ovlá-dání je realistické (pravda, po-honné a zbraňové systémy popírají všechny fyzikální záko-ny), během odvážných manévrů mezi planetárními stavbami jsem uhýbal celým tělem až mi podjela kolečková židle a já se rozplácl

o generátor štítu (ve

hře samozřej-

mě).

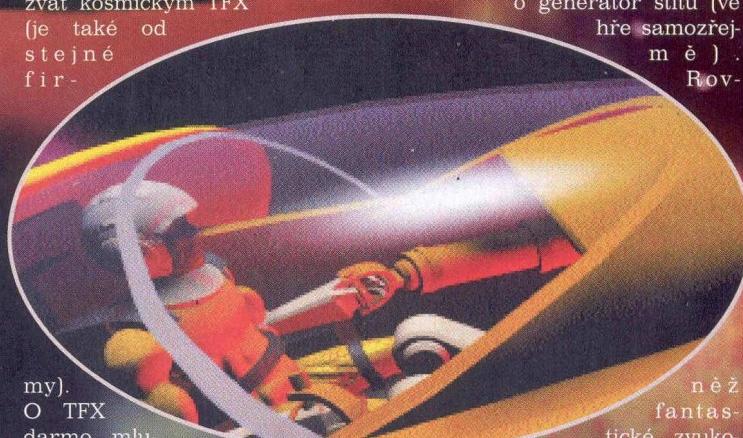
Rov-



kámen úrazu je složitý navigační systém. Naštěstí je vše vyřešeno automatickým pilotem pro boj a pro navigaci. Naneštěstí, jejich používání snižuje známku za styl, což je známka, kterou dostáváte za úroveň a eleganci vaši mise. K dispozici jsou zde tři typy hry. Režijní sestříh - sledujete proud událostí, tak jak je sami určujete svými misemi. Ve druhé možnosti - Vývoji - sami určujete, jaké mise poletíte; pozor, na vašem rozhodnutí závisí celá bitva. Konečně posledním typem je Akce. Zde jde o krátké taktické souboje o pla-netu dle vašeho výběru. Tolik k ději.

Jediné, co mi tak trochu schází, je komunikace se základnou ne-bo jinými stroji. Na rozdíl od Tie Fighterů a X-wingů zde do akce létáte sám. Celá hra je proložena skvělými animacemi a mluvenou řečí. Misi k zvládnutí je úctyhod-ně úchylné číslo, kolem sedmi set. Nevylučuje se možnost pobytu v psychiatrické léčebně pro duševně zaostalé, ještě než dohrajete polovinu misi. Tak si radší kup-te čokoládu, sladké je dobré na nervy. Anebo si spíše kupte Inferno, kde zaručeně nervy ztratíte a podle přisloví „co tě nepálí ne-has“ ušetříte hromadu peněz za cukrovinky.

MUDOK ■



my).
O TFX
darmo mlu-
vit, každý musí ve-
dět, co je to za super simulátor.
Po kontinuální stránce Inferno
navazuje na výborný Epic, který
byl dlouho nekorunovaným krá-
lem hvězdných simulátorů. S vel-
kou radostí konstatuji, že bomba-
stická hesla na krabici nelhala -

je to opravdu jedna z nejlepších vesmír-
ních stříleček. Grafi-
ka je rychlá a obratná,
neskutečně hromady detailů se vrší na obrazovce. V úzkých pro-
storách kosmických lodí,
jakož i v nitru pozemských staveb,
pocítejte záchravy klaustrofobické touhy

něž fantas-tické zvuko-
vé efekty doplňují
míru reálnosti na nejvyšší míru
a čini hru velmi suges-tivní. Do pozadí hraje
ponure perfektní hudba z CD disku, na kte-
rému je (opravdu) ce-
lých sedmnáct skladeb. Došel jsem
tak daleko, že jsem
tento disk vysuňl do
normálního prehráva-
če a pouštěl si ho před
spaním na uklidnění.
Bohužel, zvládnout stí-
hač v akci je nejedno-
duché a než jsem se

naučil přesně mířit la-
serem, uplynulo ve va-
ně mnoho vody. Dalsí
+ velice realistické a sugestivní
+ manuál v češtine
+ skvělá grafika a mnoho
animací
+ perfektní hudba a zvukové
efekty

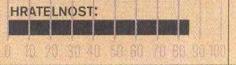
INFERNO

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

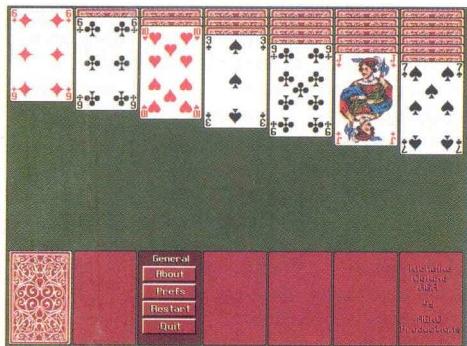
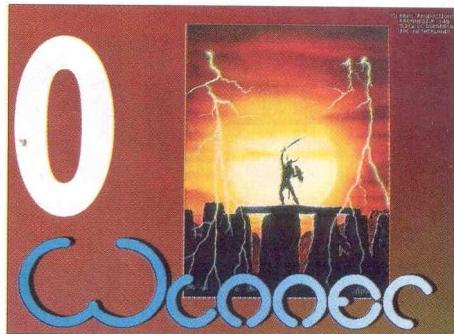


Testováno na: 386 DX40, 4 MB RAM, SB 16, CD-ROM
dbslpd. Požadavky: 386 DX33, 4 MB RAM, 8 MB HD, CD-ROM singlpd. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Ocean, 1994. Zapůjčil: JRC. Testoval: Muddok.





Klondike 3.0

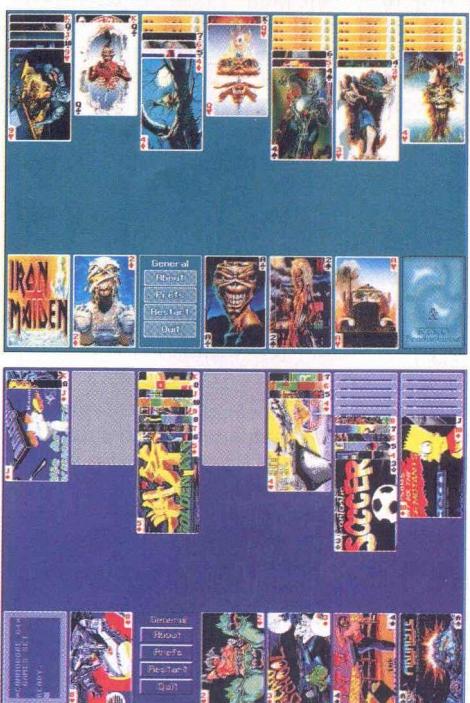
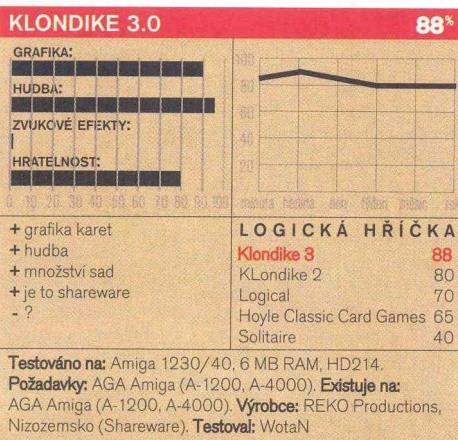


Hra Klondike je Amiga verzí známé karetnej hry, zvané „Twin Peaks“ nebo „Cruel Solitaire“. To, co z ní učinilo předmět recenze, je hudební a hlavně grafické zpracování této jinak běžné hry, určené spíše pro odreagování, než pro potěchu oka a sluchu. Start hry i hru vlastní doprovází velice příjemná hudba, která perfektně podbarvuje její atmosféru. Hra využívá grafického režimu HAM-8 (pseudo 18bitová grafika) v rozlišení 640 x 512 bodů, což z ní činí perfektní podivánou. Další kapitolou jsou karty. Ty jsou zde řešeny jako obrázky 124 x 160 bodů (hra obsahuje 52 karet, takže definiční soubor karet má kolem 600 KB), takže co karta, to jiný obrázek! Navíc je možno sestavovat vlastní karetnej sady, dož této hře dává další rozměr, něco podobného jako WADY u DOOMu. Po objevení hry na scéně bylo možno sehnat pouze pár karetnej sad. Cindy1: Cindy Crawford (netřeba představovat); Faces: obličeje modelek; Ironcard: obrázky z alb Iron Maiden; Sandman: nějaké to pošmourno; Hajimeboris, Pussycats, Woman: název jistě napoví. V současné době je už k mání kolem deseti karetnej sad, současná verze hry také umožňuje výběr z třiceti sad najednou, což by mělo každému nadšenci této hry stačit. Nová verze má navíc menu, ovládané myší, a rych-



OVLÁDÁNÍ HRY

Hráč se snaží poskládat na čtyři místa vpravo dole karty jedné barvy, a to vzestupně: A, 1, 2...10, J, Q, K. Přitom bere karty z hromádky vlevo dole nebo z několika vrchních hromádek, kde vidí jen první kartu (pokud tuto odstraní, objeví se další, až do vyčerpání zásob). Karty ve vrchních hromádkách je možno řadit sestupně tak, že je třeba dodržovat to, aby se střídaly karty černé a červené barvy (např. srdcovou 3 je možno dát pod křížovou nebo listovou 4). Touto operací je možno odkrývat vrchní hromádky a získávat tak další karty do hry a poté z těchto na přeskáčku seřazených karet doplňovat hlavní čtyři hromady. Hra končí, pokud naskládáte na spodní hromady vzestupně všechny karty ve všech barvách.



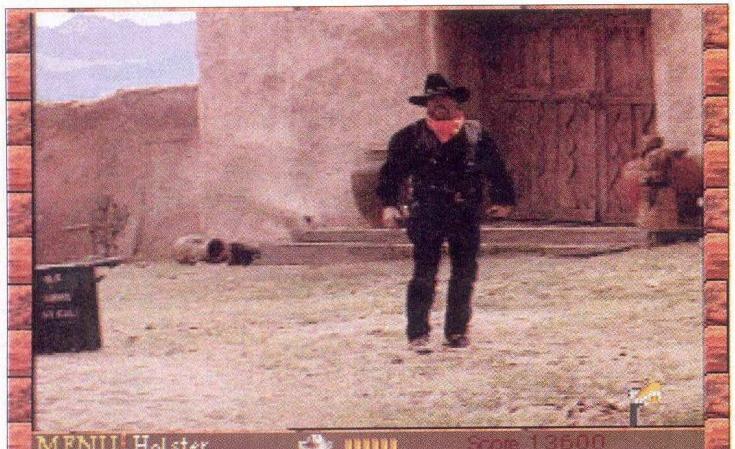
lejší grafiky. Hra je typu shareware, lze ji sehnat na Aminetu (Internetové servery, které obsahují Amiga-software, např. ftp.funet.fi nebo ftp.luth.se) v adresáři games/think, zde se také nachází další karetnej sady. Většina sad koluje samozřejmě jen na BBS. Tuto hru vřele doporučuji každému AGA - amigistovi, karetnímu nadšenci zvláště.



PC CD-ROM

Mad Dog II - the Lost Gold

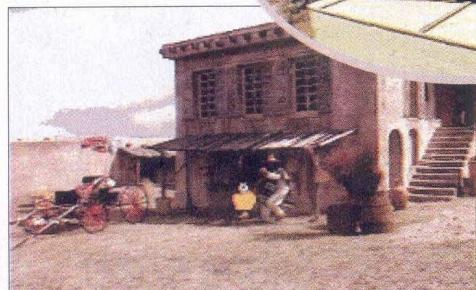
Cesta ke ztracenému zlatu je lemována stovkami banditů...



MENU Holster Scale 1:3000

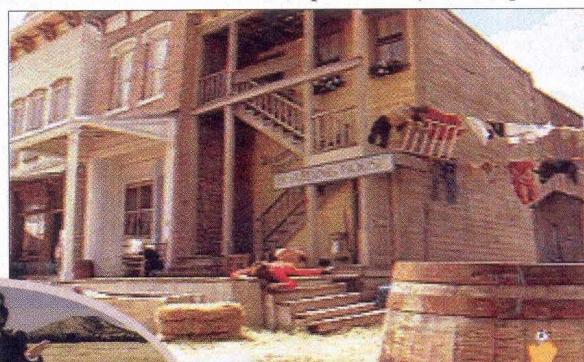
Pustina, kaktusy, rozeklaná údolí, divoci koně, dostavníky, městečka, saloony a železnice... Roztržitý profesor, půvabná dívka, věkem sešílý, leč moudrostí obdařený indiánský šaman a stovky banditů, indiánů a mexikánců s kolty proklatě nizko. A samozřejmě také ztracené zlato a Váš hrđina, který ho bude hledat s pomocí svých přátel. To všechno najdete v každé správně šestakové kovboje. Nic z toho také nechybi v druhém dílu westernové střílečky Mad Dog.

Stejně jakb rekvizity je nápaditý i děj Mad Doga II. To si takhle jednou klidně jedete dostavníkem, z nudy sestřelujete kuly po-



dél cesty, když tu náhle uprostřed pouště nazáří na stojící vůz. Před ním leží v prachu muž, jenž prostřílen cca. dvacetí šípy sípe už asi hodinu z posledních sil: „Oh, já nebohý již brzy zemřu, ale rád bych těsně před smrtí udělal dobrý skutek. Vim o obrovském pokladu. Najděte ho a opijte se na mou počest. Tady máte mapu.“ A za zvuku dramatické hudby Vám cpe do ruky podezřelý kus hadru. Život nebožáka se tím naplnil.

Náhle na Vás zpoza stojícího vozu začnou vyskakovat zli bandité, kteří jako vychovaní gentlemani čekali až si to s umírajícím vyříkáte. Čtyři přesné rány a už odjíždíté do města vstří dalším dobrodružství. Zpráva o mapě se ve městě asi rychle rozkřikla, neboť sotva přijedete, čeká na Vás dalších pět lumphů. A tak to jde stále dál; méně se pouze prostředí a kulisy: saloon, farma, skály, divočina, projíždějící vlak, indiánská vesnice... Celkem to dělá něco kolem sta vražd, jež



že vesnici mezitím obsadil Mad Dog se svými lidmi. Zde je nutno ocenit fantazii autorů, kteří namísto statického pozadí nechal kameru, aby se plynule otácela a tak na Vás podlì mexikánci vylézají z různých úkrytů v celé vesnici. Vyřešit tento problém je záležitostí zhruba pětadvaceti velmi přesných výstřelů. No, a nakonec tu máme osobní souboj se samotným Mad Dogem. Na nejvyšší obtížnosti je poměrně těžký a pokud budete stejně sveřepí jako já, vystačí Vám tak na dvacet minut rychlého klikání. Tím je příběh završen, rychlejší lumpové vyhráli nad těmi méně rychlými, což ti přeživší komentují, jakže dobro zvítězilo nad zlem.

Tolik snad k ději. Pokud máte dojem, že jste skrize předchozí řádky pocitili nějaký náznak ironie, je Váš dojem správný. Připadá mi, že děj i kulisy Mad Doga jsou zbytečně tuctové. Naproti tomu si nemyslím, že Mad Dog je špatná hra, při níž by se člověk nebavil. To ne. Ale rozhodně je co vylepšovat.

Co do zpracování je Mad Dog velmi profesionálně udělaná hra. Je to vlastně digitalizovaný film se skvělou hudbou, pěknými kostýmy, rekvizitami (po výtvarné stránce) a kulisami, slušnými hereckými výkony a kamerou (v měřítku počítačových her). Celkový dojem bohužel kazi schopnost PC zobrazovat full-motion video a zároveň pouštět z cédečka zvukový doprovod. Přizneme si, že PC má tuto schopnost jen ve velmi omezené míře. Nízké rozlišení, trhání, přerývání zvuků a nedostatečný počet snímků za vteřinu jsou příčinou toho,

že digitalizovaným filmům (a hrám podobného druhu) pšenka na osobních počítačích ještě dlouho nepokvete. Iniciativu v tomto směru převezmou nejspíš domácí automaty.

Přes všechny výše jmenované záporu se při Mad Dogovi lze dobře bavit, i když je to vlastně pořád totéž. Na scéně, kterou pozorujete „vlastníma očima“, vylézají zpoza možných i nemožných úkrytů nepřátelé. Váš jediný úkol je vystřelit první a přesně, což není zas takový problém, neboť padouší se na scéně objevují postupně. Pokud náhodou nemáte to štěstí (nebo se trefíte do bezbranného civilisty), objeví se funebník s nějakou vtipnou poznámkou, počet životů klesne ze tří na dva a Vy můžete pokračovat. Občas je děj okorenný nějakou změnou, například hned po vystřílení městečka se větví podle výběru parťáka, aby se před nalezením pokladu zase vrátil do jedné osy. Kromě toho Vás občas nějaký pobuda vyzve na souboj, anebo musíte namísto do bandity střílet do bedny prachu poblíž.

Poslední výtná se týká obtížnosti a s ní související „trvanlivosti“ hry. Tři volitelné obtížnosti jsou trochu přepych, když je na „hard“ hra poměrně snadná. Rozdíl je vlastně jen v přesnosti s jakou musíte do nepřitele střelit, abyste ho zlikvidovali. Po hodině hraní však máte ruku s myší tak přesnou, že malokdy minete. Ocenil bych něco jako „extra-hard“ level, kde by se Vám klepala ruka (kurzor s pistoli by nepředpovídával poskakovat) nebo něco v tom smyslu. Tedy celkově: Jak jsem se snažil naznačit, Mad Dog je vskutku docela dobrá střílečka na tři hodiny. Proto Vám doporučuji, abyste si ji šli někam vypůjčit.

HAQUEL P. TICKWA ■



Testováno na: 486 DX/26, 8 MB RAM, SVGA 1MB, 2x CD-ROM, SB16 ASP. Požadavky: 386 SX/16, CD-ROM, myš. Doporučení: 386 DX, 2x CD-ROM, SB. Existuje na: PC CD-ROM, CD-I. Výrobce, rok: American Laser Games, 1994. Zapojení: Popron. Testoval: Haquel P. Tickwa

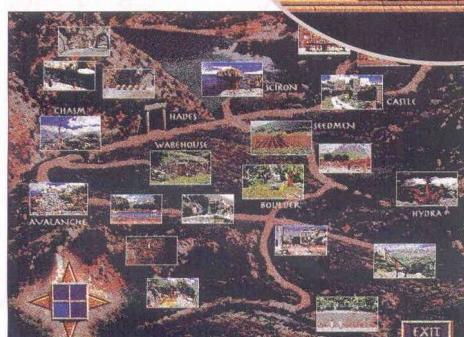
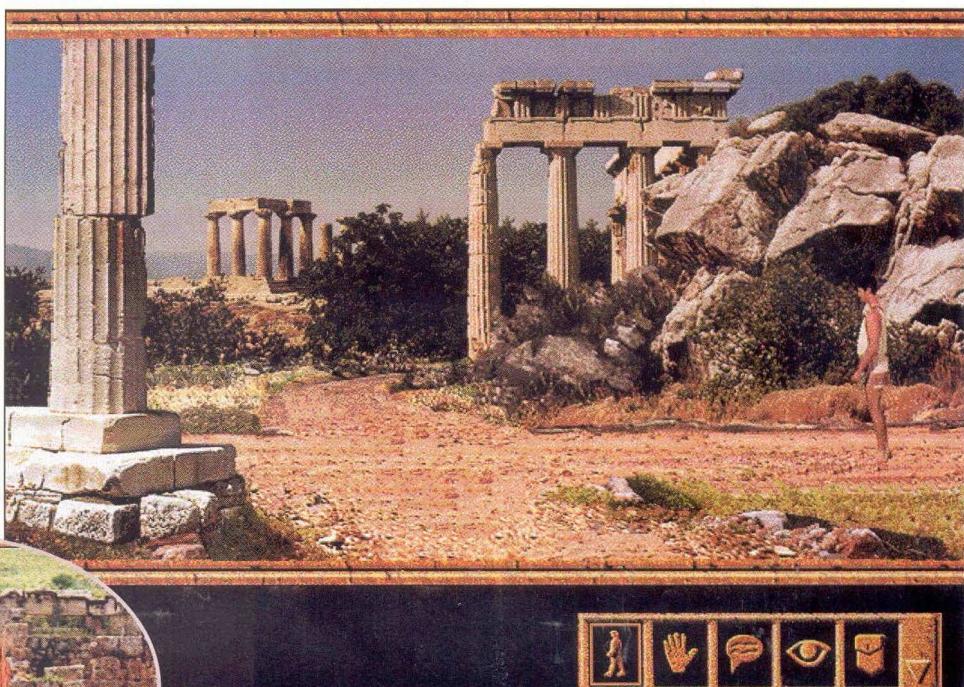


■ PC CD-ROM

Wrath of the Gods

Kdo by nechtěl být tak moudrý jako Pallas Athena, silný jako Herkules, statečný jako Theseus či Perseus, být sličný jako Artemis, mít Achillovu patu a tak dále? Pravda, málokomu se to podaří, ale nezoufejte. Právě pro vás je připravena hra „Hněv Bohů“.

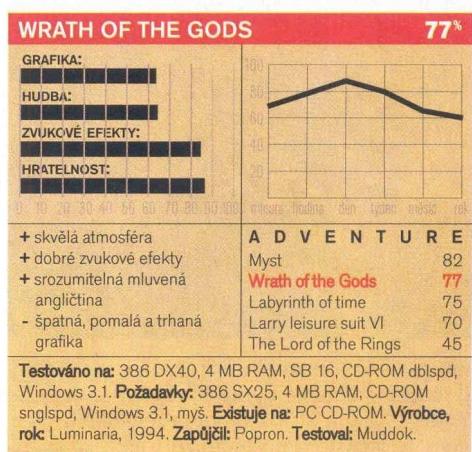
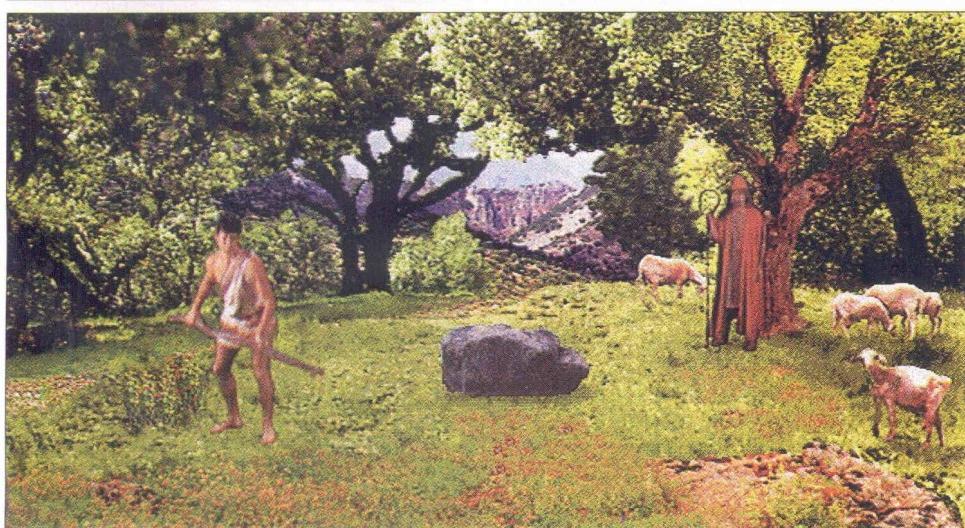
Již od svého útlého mládí se nesmírně rád pitvám v řecké mytologii. Má první knihu, kterou jsem četl (kromě Kašpárka), se jmenovala „Řecké báje a pověsti“. A tak při prvním pohledu na cédécko „Wrath of the Gods“ se okončetiny roztráslými a oblast žaludeční postihlo nepřirozené mravenčení. Celá hra je totiž založena na řecké mytologii. Je to patrně první adventure v dějinách, kde můžete procházet s Theseem podzemím Labyrintu, stát se Herkulem, Jasónem (nikoli Jasonem) a dalšími. Když už budete opravdu v koncích, můžete vyzvat o radu Delfské orákulum, které vám nepochyběně poradí. Také se můžete obrátit na Info. Tam se dovítěte pozadí, na kterém se příběh odehrává. Například, jestliže se chcete utkat s Hydrou, zjistíte, že to byl Herkules, kdo s ní bojoval a porazil ji. Přirozeně, na vašich touulkách antickým Řeckem je velmi vhodné mít alespoň trochu přehled o mytologii Řeků. Neztratíte tak dlouhé hodiny hledáním pravdy. Jedním z rady dalších originálních nápadů je, že po smrti nekončíte, ale setkáte se s trojhlavým Kerberem, budete se toulat šedivými pustiniemi Hádu. Nebo mů-



žete srkat nektar a pojídat božskou ambrozii na vrcholu Olympu. Další pěkně udělanou záležitostí je pohyb po mapě. Mapu netvoří souvislá plachta pokreslená symboly, nýbrž obdélničky jednotlivých lokací, mezi nimiž se můžete pohybovat. Pokud jste zrovna v balíku a potřebujete se dostat rychle někam daleko, pak lze na některých místech využít kočárovou dopravní službu. Pravda, úplně zadarmo to není, ale je to rychlé. V každém případě je nesmírně příjemné vcítit se do kůže hrdiny a jít s ním krok za krokem, dobrem i zlem. Jak jsem nyní naznačil, „Wrath of the Gods“ je hra, která vás vtáhne, dáte-li jí k tomu šanci. Nezáleží na

tom, že grafika není až tak hvězdná a že o hudbě bych se také raději v širší míře nevyjadřoval. Nicméně skvělé jsou zvukové efekty, které perfektně dokreslují danou scénu. Když jsem naslouchal štěbetání ptáků a cvrkání cvrčků, zatoužil jsem po létě, po Slunci, po noci, která nezačíná okolo páté odpoledne, po zelené trávě a... (asi jsem se trochu zasnul). No, jak jsem již předesnal, grafika, ač SVGA 640 x 480 při 256 barvách, není nejhorší - byť hra chodi jen pod Windows. To také naznačuje, že bude trochu trhaná a pomalá. Na závěr bych rád jen řekl, že tato hra stojí za to. Že, pokud se zrovna neunudíte k smrti, než hradi na dojde na druhý konec obrazovky, se budeš skvěle bavit. Že dohrát hru na plných 500 bodů bude problém. A tak nějak dál.

MUDDOK ■

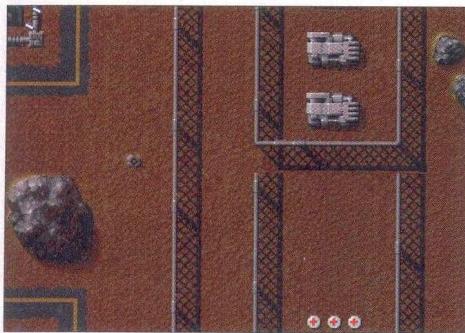




Alien Breed: Tower Assault

Ripleyová třetí setkání s větřelci nepřežila a co vy? Překonáte ji?

Hornická kolonie na planetě Azarin 2E. Zdejší oblast je velmi bohatá na rudy zvanou Tellurium, proto není divu, že i zde, stejně jako na stovkách jiných planet, byla vybudována tato kolonie. Těžba probíhá v pořádku, kolonie je bezpeč-

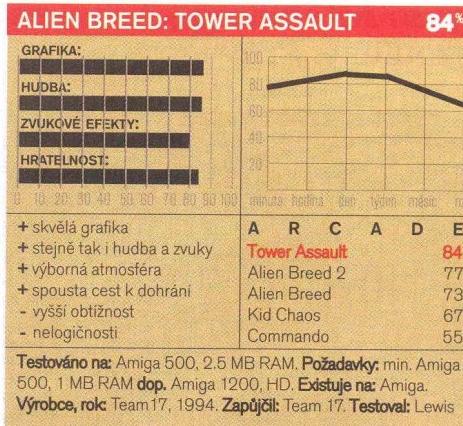


ně chráněna proti všem vnějším vlivům. Je vybavena tou nejmodernější technikou, zdá se, že nic nemůže narušit její poklidný život. Ale přeci je tam něco, s čím nikdo nepočítal. Sila stará tisíce let, život starší než lidstvo samozřejmě. Větřelci, kteří již vyrostli a dostali hlad. Za pár dní komunikace s kolonií téměř ustala, do vesmíru se dostalo jen zoufalé volání SOS. Válečná loď Herona signál zachytily a vyslaly na 10 průzkumných lodí s úkolem zjistit, co se na planetě Azarin 2E odehrálo. Bohužel automatický obranný systém stále fungoval, takže devět z deseti lodí svou cestu předčasně skončilo v plamenech. Jen jedna loď, i když poškozená, přistála. Je na vás, zjistit co se zde odehrálo...

Pokud tušíte souvislosti s filmovou větřeleckou trilogií, máte jeden bod. Pokud vás napadá podobnost s dvěma díly hry Alien Breed, máte body dva. No a tři body jsou za podobnost s hrou Alien Breed: Tower Assault, jelikož úvodní odstavec je přiběhem závěrečného dílu skvělé větřelecké trilogie od Teamu 17. Úvodem se vám musí přiznat, že arcade hraje jen výjimečně a to většinou jen s použitím čítu, a že ta hra musí být už opravdu super, aby se vešla na můj denní gamesníček. Ale ani předchozí Alien Breedovské díly, nebjite mě za to, se v mé žebříčku

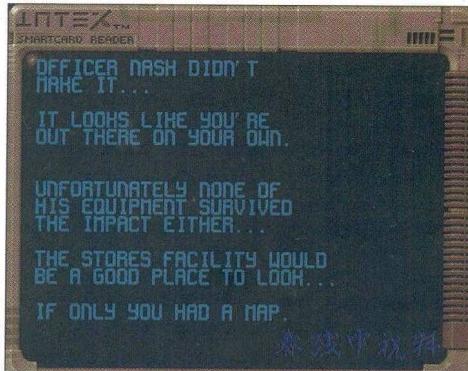


nejoblibenějších her moc vysoko nevysplňaly. Teď ale vím, že to asi byla chyba, protože Tower Assault se na mému gamesníčku objevuje dost často a na mému žebříčku se vyšpl-



hal nepřijemně vysoko. To by stačilo, napadněme tu proklatou věž.

Tower Assault toho převzal od minulých dílů docela dost, takže na první pohled to vypadá stejně, ale ve skutečnosti by se nějaké rozdíly našly. Prvním z nich je absence intra a výběru postaviček. To je trochu zklamání, stejně jako nemožnost instalace na HD, ta je doprána jen vlastníkům Amigy 1200. Ale diskety jsou jen tři, moc je neměněte a na navíc můžete použít externí mechaniku, takže ráději přejděme k příjemnějším věcem. Tou je například hudba. Jako u minulých dílů i zde vytváří hrozivou, tajemnou, skvělou atmosféru hry. Potěšitelnou věcí je i možnost dvou hráčů, to sice není novinka, ale čtěte dál. U nich si lze určit několik věcí, zda si mezi



sebou budou kreditky dělit rovným dílem či jestli můžete svého kamaráda ve zbrani zranit. To vše ale zaostává za jinou věcí, tou je tzv. retreat mode. Možnost couvání při střelení překonává snad i vynález ruchadla a dostává až na úroveň restauraci McDonald's. Prostě ustupovat a střílet, zvláště když hrájet dva, to nápad hodný Nobelovy ceny. To vše jsou jen okrajové věci, důležitější je samozřejmě hra samotná a tak se na ni vrhnu.

Pohled na hru z ptačí perspektivy zůstal, ale nic jiného se ani nečekalo. Grafika je opět na velmi vysoké úrovni a stejně jako hudba vytváří hrozivou atmosféru. Zvláště pak všudeprůtomná krev, kusy těl, větřelec hodující na lidském těle a i samotní větřelci či jiné příšery to dělají typickou větřeleckou atmosféru. No a když už jsem u těch technic-

kých věcí, zmíním se i o zvucích. Výbuchy, výstřely, skřeky či nabíjení zbraní to vše je skvělé. Teď jsem trochu překvapivě uvedl technické parametry ještě před popisem hry, čímž jsem zmátl sám sebe a málem jsem zapomněl co dál... Jo už vím. Na začátku hry se objevujete u vašeho zničeného letadla, takže nebude jen zavření v podzemních chodbách. Na zemi se váli spousta užitečných věcí od kreditů, klíčů po medikity a zbraní. Na to jste asi již zvyklí, ale na miny, které se venku také válejí, asi ne. Stejně tak vás asi překvapí i malí větřelci, kteří venku skotačí, sice občas splývají se silnicí, ale to je detail. Když jsem se zmínil o kreditech je jasné, že i v tomto díle nebude chybět počítací. V nich si můžete kupit zbraně, náboje, brnění, klíče, ale i informace o patře, ve kterém se nacházíte atd. Atmosféra je skvělá



RADY PRO ZAČÍNAJÍCÍ „BRÝDÁKY“

- pozor na automatická děla
- sbírejte vše co najdete
- ! je další život
- neotvírejte každé dveře, klíčů máte omezený počet, mohli byste zakysnout
- využívejte retreat mode, jen tak máte šanci přežít
- co nejdříve si seženěte lepší zbraň
- pokud obrazovka zoranžová a začne houkat siréna, rychle k východu, brzy to bouchne
- pokud se bojíte, zavolejte si kámoše, budeťte se bát alespoň ve dvou

doplňována hlasem, který nám tak trochu komentuje naši situaci. Upozorňuje na kritický stav života, nebezpečí výbuchu, nalezení zprávy apod. Možná vás to stále nepřesvědčí o kvalitách této hry. A co takhle přes 50 levelů (oproti 17 z minulého dílu), k jejichž

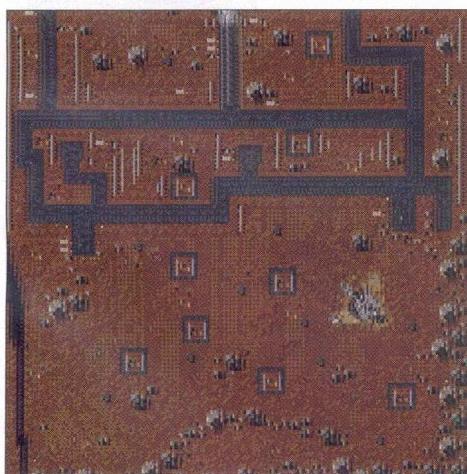


projít nestáčí jen plný zásobník, ale i občasné řešení problémů. Nejedná se sice (jak autoři tvrdí) o akčně-strategickou hru, ale jen střílení to rozhodně nebude. Když pomíne klasické sbírání klíčů, musíte shánět speciální karty pro spouštění výtahů, zapínat či vyplínat různé generátory apod. Ještě jsem vás nepřesvědčil? A co toto: z každého levelu vede více cest ven, takže nemáte danou jednu dějovou linii a k závěrečné příseře (což je máma vetřelec) se můžete dostat více než 250 různými cestami! Nudí vás jednotvárnost vetřelců? Potkáte i různé roboty, neviditelné vtírky a další potvůrky. Je tam všude moc světla? V některých levelů je ho zas až



moc málo a musíte si proto přisvitit baterkou (proč jdete do toho elektra?), zkuste pak hledat vetřelce jen podle jejich modrých očí! Doufám, že jsem vás již přesvědčil o kvalitách Tower Assaultu, protože teď přecházím k nedostatkům. Jedná se hlavně o chybou odporující logice. Proč automatická děla střílí a zraňují jen mě a ne vetřelce? Proč miny vbuchují i při přiměřeném odstupu od nich a ne při přímém zásahu meteoritem? Proč se vetřelci rodi i v místech kde nic není? Našel bych i jiné chyby podobného typu, ale ráději nechám převažit klady.

Tower Assault je rozhodně nejlepší dil veřecké série. Grafika, hudba, atmosféra a vůbec všechno dělají z této hry jednu z nej-



lepších arkád, které jsem kdy hrál. Pokud vám vadí absence animací, podívejte se na CéDěčkovou verzi, ta nabízí spoustu animací v 3D provedení a ještě navíc levý z minulého dílu. Nejedná se o nějak jednoduchou střílečku a ani náhodou mírumilovnou střílečku. Jedná se ale o skvělou střílečku, která jen dokazuje, že Team 17 je mistrem takovýchto her. Když se švec drží svého kopyta, tak dělá dobré boty, stejně tak Team 17. Obujte se i vy do jejich skvělé hry. Stojí to za to.

LEWIS ■

■ PC CD-ROM

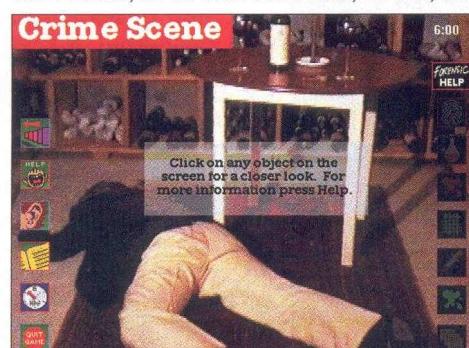


Who killed Sam Rupert?

Sam Rupert byl nalezen mrtev ve své restauraci. Byl zavražděn. Máte přesně šest hodin čistého času na vyřešení tohoto podivného případu. K ruce je vám detektiv Lucie Fairwell a úzký kolektiv podezřelých. Čas kvapí, dokážete najít vraha včas?

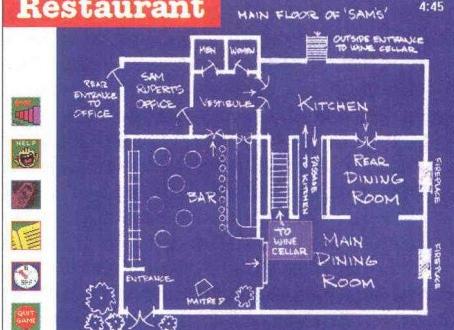
J eště podle podnadpisu by se mohlo zdát, že půjde o vynikající detektivku s propracovanou zápletkou a výjimečnou grafikou. Opak je pravdou. Hned ze začátku zarazi fakt, že na rozřešení celého případu máte jen šest (číslicem 6) hodin. Pravděpodobně vrah pracuje v šestihodinových intervalech. K dispozici je vám celá škála výmožností moderní kriminalistiky. Nezbývá tedy nic jiného, než se krok po kroku dopracovat k řešení. Na tomto místě bych se rád zmínil o podivně omezených možnostech vašeho konání. Nebudete totiž chodit po městě jako nezaměstnaný včelař, poří sledovat vraha atd., vaše celé pátrání bude spočívat v tom, že si vypořechnete, jak dopadla soudní pitva, vyslechnete podezřelé, prověříte jejich alibi a vztahy, prohlédnete si plánek restaurace a místo, kde bylo nalezeno tělo oběti (zde strávíte několik hodin skutečného času tím, že si budete přibližovat jednotlivé předměty a zkoumat je jeden po druhém - hra je totiž pod Windows a je nesmírně pomalá) a hlavně vše, co se dovíte, si musíte pečlivě zapamatovat. Posléze, až se vám bude zdát, že víte, kdo

Crime Scene



nebohého Sama zapíchl, musíte svoret tiskovou konferenci, kde budete podrobeni křížovému výslechu stran vašeho pátrání. Kupodivu, tisk je patrně mnohem lépe informován o vrahovi než vy. Otázky, které vám položí, jsou typu: Kolik peněz měl Sam Rupert při sobě; byly dveře do vinného sklepa nalezeny otevřeny; kolik Sam zaplatil za prsten s briliantem, apod. Vtip je v tom, že vy na vše musíte odpovědět správně, abyste byli připuštěni k druhé fázi vyšetřování. V druhé části hry lze podrobně vyslechnout tři z osmi podezřelých a potom předložit soudu opodstatněnou žádost o uvolení vásy na XY. Toť v kostce vše. Technické provedení hry je vyloženě ubohé. Tato „multimedialní interaktivní“ hra totiž běhá jen pod Windows s SVGA. Proti grafice se nedá víceméně nic namítat - rozkošná digitalizovaná fotografie, několik animací v rámečku. Nesmírně zdlouhavé je též přibližování předmětů k jejich podrobnému prozkoumání. Zvuk je po-

Restaurant



The Murder

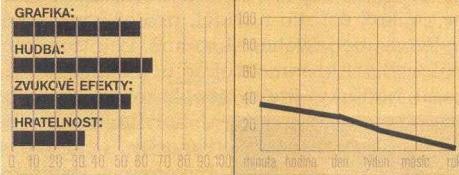


měrně na úrovni, hudba je dobrá. Většina informací je podána mluvenou formou (docela to vadí ve hře, kde záleží na každé prkotině), takže by to chtělo trochu umět anglicky. Bohužel se úplně vytratila atmosféra přítomnosti nebezpečného zločince a nutnost případ vyřešit. A na závěr, co mne nejvíce a nejméně potěšilo. Nejméně mne potěšilo, že na obálce u CD je napsáno něco ve smyslu: první hra ze série multimedialních tajuplných her podle spisovatelky Shannon Gilligan. Nejvíce mne potěšilo, že jsem žádnou její knihu nečetl.

MUDDOK ■

WHO KILLED SAM RUPERT

53%



- + mluvenému textu je rozumět
 - jen pod Windows
 - špatná grafika a animace
 - poněkud nudný průběh
 - hra je pomalá k urozumání

A D V E N T U R E	53%
Police Quest IV	85
Gabriel Knight	83
Quest for Glory	75
30 případů majora Zemana	54
Who killed Sam Rupert	53

Testováno na: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM dblspd, SB 16, Windows 3.1. Požadavky: 386 SX/25, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM singlspd, Windows 3.1. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Creative Multimedia, 1994. Testoval: Muddok



PC, PC CD-ROM

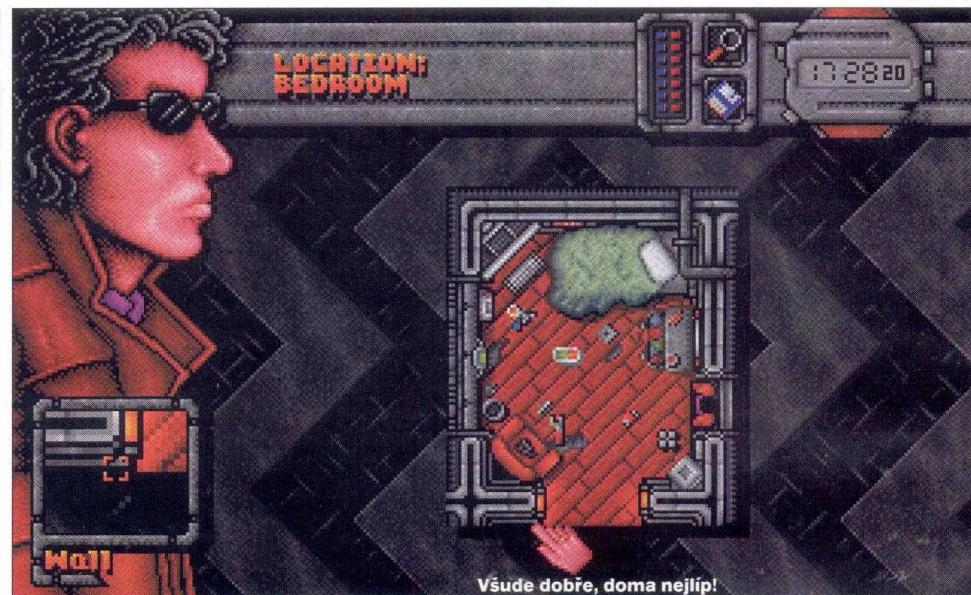
DreamWeb

Sním? Či bdím?

Žil byl jednou jeden normální člověk, který se jmenoval Ryan. Žila byla také skupinka mnichů, která vládla místu zvanému DreamWeb. A tato skupinka začala mít problémy se sedmi padouchy, kteří chtěli DreamWeb zničit a tím se zmocnit vlády nad lidskými sny. Mniši tedy vybrali jednoho muže, který musí nepřátele DreamWebu povraždit. Tím mužem není nikdo jiný než Ryan...

Ryan „vysátý“ z postele od své milé se toto dozvídá v daleké budoucnosti od jednoho z mnichů a přijímá tuto skutečnost s na prostým klidem.

„Tak budu zase zachraňovat civilizaci, no co mám dělat“, povzdechl jsem si. Hru jsem nainstaloval a spustil. Po demu, které by se dalo nazvat všelijak, jenom ne úchvatné, se na obrazovce objevil malý pokojíček viděný ze shora a věký Ryan viděný z profilu. V malém pokojíčku se nacházela malá postýlka, ve které spala malá Ryanova přítelkyně jménem Eden, dva malé noční stolečky, malá knížka, malé časopisy a spousta jiných malých věcí. Nacházela se tam také malá skvrna, se kterou jsem se později důkladně seznámil, jelikož znázorňovala Rya-



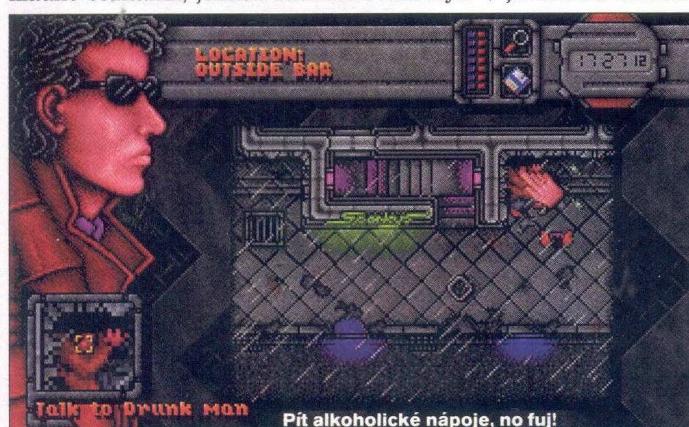
Všude dobré, doma nejvíce!

ných zajímavostech této podivně vypadající adventury. Možná by se její zápletka hodila spíše k nějaké arkádě, v níž se budete probíjet davem osobních ochránců muže, kterého byste rádi zastřelili. Tato hra bohužel není arkáda, ale je to adventura do morku kostí (jestli nějaké má).

U her tohoto typu bych čekal dobrou zápletku a dobrou grafiku. DreamWeb má zápletku sice slušnou, ale co se týče grafického zpracování, nestojí za moc. Všechny objekty na obrazovce jsou děsivě miniaturní, a ani jejich dvojnásobné zvětšení pod lupou jim moc nepomůže. Ani osoby, s nimiž

pojídat jídlo, žvýkat žvýkačku nebo se učestnat.

Cílem jednotlivých částí hry je zabít jednoho ze sedmi „dáblů“ ohrožujících DreamWeb. Před touto akcí, která má být vrcholem vašeho několikahodinového snažení,



Talk to Drunk Man

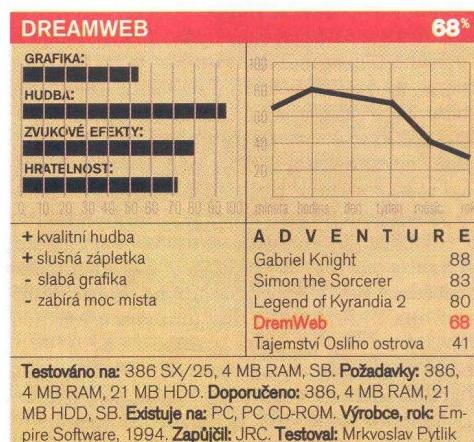
Pit alkoholické nápoje, no fu!

na. Kliknutím na límeček „velkého Ryana“ jsem si prohlédl věci v jeho vlastnictví. Byly velice užitečné, a proto jsem hned nějaké použil: nasadil jsem Ryanovi sluneční brýle a on mi oznámil, že se cítí mnohem lépe, ale podle mého názoru se musel cítit o dost hůře, jelikož asi nic neviděl, protože místnost byla osvětlena velice skromně. Pak jsem mu dal žvýkačku, samozřejmě bez cukru, a na sadil hodinky, které se okamžitě objevily

v horním rohu obrazovky. S takto vybaveným Ryanem jsem si ještě zapálil cigárko a vzbudil Eden. S tou jsem si popovídal o ničem a výrazil do obýváku.

Nyní po krátké ukázce hry vás budu informovat ji

se bavit, se moc nevydařily, nebo se třeba vydařily, ale není to vidět, jelikož jsou podobně „mrňave“ jako většina objektů a k tomu ještě rozmazené. Třeba když si povídáte



musíte udělat spoustu nudných věcí a abyh pravdu, pohled na plazicího se člověka, za nímž se táhle pruh krve, mě nepotěší natolik, abych se složitě dobýval k dalšímu. Celkově vzato tato hra nepatří k těm nejlepším, ale notorické milovníky adventur, mrtvol a krve pravděpodobně potěší.

MRKVOSLAV PYTLÍK ■



Není nad posezení v hospodě!



■ AMIGA

Premier Manager 3



Jak ten čas ale utíká, že jo? Před čtyřmi měsíci jsem recenzoval hru Premier Manager 2, před dvěma měsíci jsem psal minireview na Premier Manager 3 a teď už na něj píšu recenzi. Časové hledisko ale většinou není až tak rozhodující, vzpomeňme na oddalování hry Beneath a Steel Sky či Darkmere a v neposlední řadě vlastně stále čekáme na Dungeon Mastera II. Takže rychlosť vydání je sice plusem, ale jen pokud to ne-

ní spojeno s odláknutím té hry. Dost ale už bylo úvah, raději se podíváme na hru samotnou.

V letošní fotbalové sezóně není vzhledem k mistrovství světa o různé fotbalky nouze. Většina z nich - jako třeba Sierra Soccer, Sensible Soccer i FIFA Soccer - již světo světa spatřila, ale některé se ještě chystají. Kdo by proto nechtěl využít zájmu po takovémto druhu her a nevyprodukoval nějaký ten fotbal. No a manager nemá k normálnímu fotbalu zas tak daleko, takže důvod ke spěchu je jasný.

Kdyby to byl jiný typ hry než manager jako třeba adventure, mohl bych teď uvést příběh nového dílu a až pak změny, kterých nový díl doznał. Ale zkuste přiřadit managerovi nějaký příběh. Tim chci říci, že rovnou musím přejít ke změnám, které další pokračování přineslo. Tak za prvé to je trojka místo dvojky v názvu. To by asi nestačilo, a proto přejdu k dalším odlišnostem. Jednou z nich je nový vzhled základního menu, nějaké ikony přibyly a ty ostatní byly alespoň vylepšeny. A protože takovýchto

kosmetických změn je tu nejvíce, tak se na ně podívám trochu zblízka. Jedná se především o grafická vylepšení, což velice prospělo. Třeba při vylepšování hřiště vidíte stadión s okolím, takže lze jednoduše pozorovat inovaci vašeho svatostánku. Mimochodem si ho můžete podle svého gusta pojmenovat. Grafických změn doznały i reklamy kolem hrací plochy, finance či historie klubu, ale jak říkám, to jsou opravdu jen kosmetické změny. Důležitější je například editace taktiky mužstva. Nyní vám je již ponechána větší volnost, a proto již lze rozmišlovat dle libosti i jednotlivé hráče. A ještě k tomu si můžete určit, kdo bude kapitán či asistent kapitána, kdo bude kopat penalty, rohy apod. Vyhodou je, že vám nově vytvořené taktiky lze uložit na disk. Větší změny se objevily i u najímání trenérů a hráčů. Lze si najmout i vašeho přímého asistenta, který by vám měl být ku pomoci, stejně jako i všichni trenéři, lékaři a lanaři. Jejich důležitost je dána i tím, že v základním menu dostali vlastní ikonu, ale to vás asi nedonutí si tuto hru zahrát. Stejně tak vás nedonutí ani možnost změnit si pozadí menu apod. Raději proto přejdu k přijemnějším stránkám hry.

Jako manager mužstva si můžete od majitelů klubu zažádat o nějakou tu korunu, resp. libru, jestli ale něco dostanete, to už je jiná otázka. Skvělým počinem, jak trochu ušetřit, je možnost půjčit si nějakého hráče na hostování. Sice to jejen na 4-12 týdnů a samozřejmě potřebujete svolení mateřského klubu, ale za pokusnic nedáte. Novinkou je i zhodnocení vašich managerských úspěchů, ale i neúspěchů.



V případě úspěšnosti můžete být zvolen za managera měsíce anebo vám bude nabídnuta funkce managera jiného klubu, takže máte důvod se snažit. Navíc když v případě neúspěchu dostanete padáka.

Na závěr jsem si opět nechal provedení samotné hry. Již to není čára + světlá tabule, nyní již vidíte celé hřiště. Zádný zárukou to sice není (jak můžete z obrázků posoudit sami), ale zlepšení to určitě je. Konečně již vidíte hráče v akci. Góly, udělování karet apod. je také lepší, takže předpotopná postavičky hráčů můžeme přehlédnout. Zkrátka vidíte, že se jedná spíše o vylepšenou verzi s více či méně drobnými změnami. Ale stále se jedná o velice propracovaný fotbalový manager, který je ale vzhledem k té propracovanosti poněkud obtížnejší. Pokud máte trpělivost a pokud jste si minulé díly oblíbili, tak si Premier Managera 3 určitě nenechte ujít.

LEWIS ■





SUPERHERO

aneb skupina hrdinů proti čertíkovi z krabičky.

League of Hoboken



Země není tím, cím být měla. Dvě století po naší době se Země zvrstla do jákehosi komatu, ze kterého není úniku. Ekologické katastrofy přicházely jedna za druhou, což mělo za následek mutaci obyvatel zasažených oblastí a celkový úbytek populace. Zločinnost vznikala a lidská společnost upadala do černé bezedné hlubiny. Tomu všemu ochotně napomáhal doktor Entropy, který je nejspíše také postižen dobou, neboť vypadá jako určitý druh mutantu, jehož tělo nahrazuje pružina, címž se nápadně podobá čertíkovi z krabičky. Před toto všechno jste postaveni Vy s Vaši družinou šikovných mutantů a dělejte, co můžete, tím stylem, aby se obyvatelstvo nemuselo bát smluvit si rande na sobotu v době okolo půlnoci.

Vaše příkazy bude rozdělovat počítač zvaný Matilda a Vám může být útěchou, že za nějakých 50 let, když se Země vrátí do původního, pokud možno, ještě lepšího stavu, bude Vaše jméno vyslováno s respektem a úctou. Taktak by se dal stručně vyjádřit obsah asi minuty a půl dlouhého intra, které doprovázejí povzbuzující obrázky z budoucnosti naší planety.

Když už máme začít, tak od začátku. Instalace samotná proběhne celkem bez problémů a asi po čtyřech minutách už se můžeme dívat na „veselé“ intro. Děj je vcelku jasný a tak nic nebrání tomu, abychom se dali do pařby. Chodíme po „městě“, nebo spíše po tom, co z něj zbylo a snažíme se zbavit jej zlých mutantů a oblidiček. Co se Vaši družiny týče, je to skupinka velice šikovných lidí, kteří mezi jinými mají přihodné funkce. Tak například takový Robomop. Ten Vám všechno vycítí tak, že se v tom nejen uvidíte, ale budete to moci dokonce i jist. Pak také tzv. Captain Excitement, na kterého se stačí jen podivat a hned všichni

upadnou do hlubokého spánku (mimo Vás samozřejmě). Je celkem jasné, že taková šikovná skupina lidí potřebuje občas spát, jist, odpočívat a vůbec všechny ty podobné věci, které občas potkáváme ve svém životě. V tom případě se urychleně vrátíme na základnu a dodáme našim hrdinům trochu blahodárného odpočinku, po kterém opět vyrazíme na misi. Po celou dobu chození po městě se pohybujeme na mapě, na které se vidíme z ptačí perspektivy jako oranžový bodík. Pokud dojdeme na nějaké důležitější místo, počí-

SUPERHERO

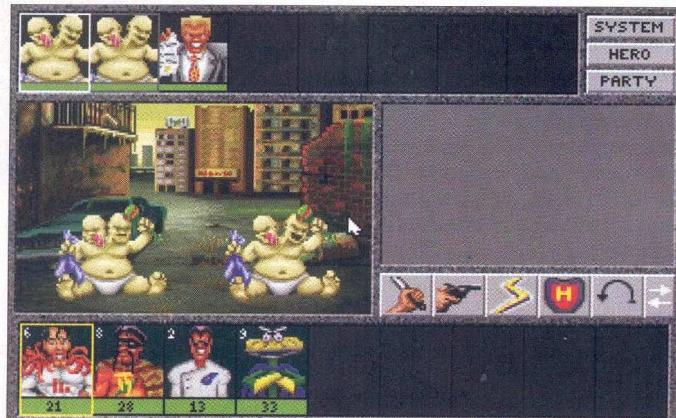
GRAFIKA:	69%
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + námet
- + jednoduchost ovládání
- + zábava
- grafika

ADVENTURE

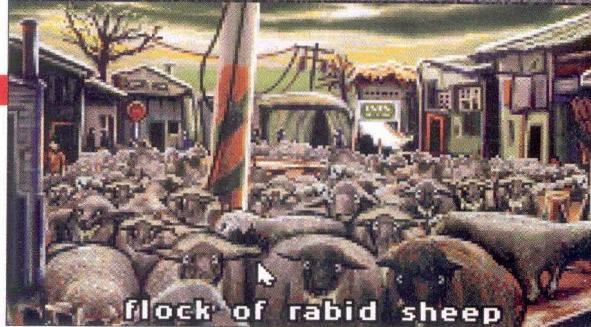
Sam & Max	78
Tajemství Oslího ostrova	75
Larry 6	73
Superhero	69
Indiana Jones IV	65

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. Požadavky: 286, 1 MB RAM, 8 MB HDD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Legend Entertainment, 1994. Testoval: Roger T.



tač nás o tom bude okamžitě informovat. Ve městě je také mnoho možností, kde nakoupit doplňkovou výzbroj a pomůcky. Tyto obchody se většinou uskutečňují ve vesnicích, kde se jejich obyvatelé snaží alespoň trochu vydělat. Peníze Vám samozřejmě ubývají a Vy je musíte vydělat splněním určitých úkolů. Na cestě potkáváte mutantiky, mutanty a občas i nějakého toho pseudočlověka.

Hra po grafické stránce je celkem uchá-

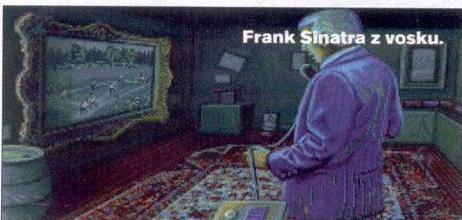


flock of rabid sheep

Take
Put
Look at
Rest
Wait
Look



...hala, aneb Hlavní nádraží stokrát jinak.

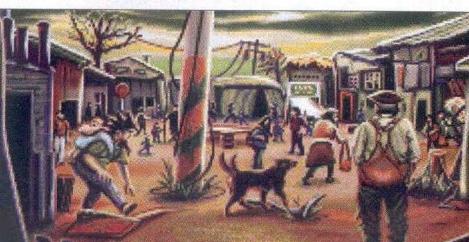


Frank Sinatra z vosku.

zející, snad jen bych vytáknul málo animací, kterých je poskrovnu a které, když už se tam objeví, tak jdou porád dokolečka. Zvuk je také tak nějak standardně, ale přece jenom na hru, která zabírá 8 MB na harddisku, je ta kvalita opravdu jen na standardní úrovni. Ovládání je jednoduché: myš a klávesnice. Po mapě se pohybujeme pomocí šipek a v kritických chvílích, jako je třeba setkání s mutanty, se objeví menu s využitelnými funkcemi toho a jiného z Vašich pomocníků (střelba, útěk, superhero síla atd.).

Je dost těžko posouditelné, kam by se tato hra dala přesně zařadit, protože obsahuje jak prvky z dungeonu, tak i něco z adventury a i něco ze strategie. Mě osobně se celkem líbí, hraju ji pořád a myslím si, že z řad hráčů se k ní spousta lidí obrátí pro zpříjemnění chvil prosezených u zářící bezdynamky.

ROGER T. ■



■ TIPY A TRIKY

Cheaty**AMIGA****LEMMINGS - AGA**

Dokončení z minula.

TAXING

1 - ??????????

2 - FOCOKLMOFJ

3 - KCCNNNOOPFK

4 - CINNMFMQFY

5 - AKHNMHBGQ

6 - MKJNMHGCGP

7 - OILDHGCDO

8 - ILELGMOEGO

9 - LELGAJNFGT

10 - ELGIJOLGEN

11 - LGANOLDHGJ

12 - GINNLENIGU

13 - GAKHOMHJGJ

14 - MKHMDLALGJ

15 - OIMDLGALGJ

16 - IMDLGOMGS

17 - MDNGGJLNCR

18 - ELCMJMOMGY

19 - LGCNLMDPGR

20 - GMOMOHQGV

21 - GEJHLGLBH

22 - KJLFNGCKK

23 - NJLFLGADHT

24 - HLFLGMNEHO

25 - LFLGEKMFHJ

26 - FLGOJMLGHT

27 - NGGOLLFHHS

28 - GONLNOJIHR

29 - GCJIOGHJHW

30 - MJIMFLGKHS

MAYHEM

1 - ??????????

2 - JOOJGMOMHT

3 - ONHGLJONHX

4 - GNGIJNMOHX

5 - LGANNMGPV

6 - GINLOOJQHU

7 - GAJKLEOBIR

8 - IJHLDGOCIW

9 - NHLEMGADIS

10 - ILDOGMOEIS

11 - NDIGCJLFIT

12 - DMGKJNLGIQ

13 - MGANOLEHYN

14 - GINNLEMIV

15 - GALIMEMJIX

16 - OJIMEMGKIV

17 - NJMEOGCLIR

18 - JMDMGKNMIX

19 - OMIGAJONIW

20 - LKGKJNOOIR

21 - MGANNMPEIV

22 - GKNNMEMQIQ

23 - GAKILFBMBQ

24 - OJKNOIGCJX

25 - NJLFOGADJY

26 - ILFMGMNEJS

27 - NOIGAJNFJP

28 - FMGLJNLGJR

29 - OGCNNLGHJT

30 - GIOLNIIJM

CD³²**MICROCOSM**

PAUSNĚTE hru na joy-

padu stiskněte následující tlačítka: Červený Zelený Modrý Žlutý Dolů Dolů Modrý Dolů Doprava Modrý nebo Zelený Modrý Žlutý Červený Žlutý Dolů Zelený Doprava Červený Nahoru a budete mít:
 - nelimitovanou energii
 - všechny zbraně
 - můžete si vybrat level

C64**NOVA 2**

kódy k levelům:

LEVEL 1:

1. easy one
2. try it
3. crazy
4. aps style
5. very simple
6. think twice
7. no problema
8. ooops
9. daniela
10. labyrinthos
11. bubble bobble
12. brainkill
13. entspannung
14. wall of bricks
15. too many holes
16. chessboard
17. choose your way
18. no way trough
19. the cross
20. zooming
21. more crosses
22. kepp on trying
23. cristmas tree
24. original one
25. timing suxx
26. labyrinth fun
27. magic eleven
28. power flowers
29. hard job
30. space invaders
31. black holes
32. items collection

LEVEL 2:

1. unsymetrie
2. overlapping fun
3. without mind
4. boom
5. tut ench a line
6. kronleuchtertime
7. iron lord
8. swedish house
9. ha ha ha
10. full house
11. zack mc mansion
12. agyptic rave
13. destination III
14. franky of padua
15. diagonal split
16. alle neue
17. headbrumming one
18. full pyramid fun
19. mirror cabinet
20. masterpiece
21. circlebrain
22. labyrinth
23. starfield
24. pittiplatsch

25. ha ha ha two
26. linefading one
27. linefading two
28. game hell
29. destroy shit
30. good work hehe
31. exkalibur
32. auch das gibts

LEVEL 3:

1. come on
2. weird crossing
3. facing it
4. the time problem
5. starsky
6. looks simple
7. too easy
8. whoopsa
9. ghostballs
10. dont get nerved
11. mirror trouble
12. crossing deluxe
13. simply place em
14. all in one
15. cabinets
16. yupdedu
17. happy people
18. wheel of fortune
19. flashing party
20. sea people
21. the sign
22. night in motion
23. take control
24. bad girls
25. it is all right
26. fish and chips
27. that is design
28. the undertaker
29. once effect
30. i am perplex
31. meat loaf
32. i want it all

LEVEL 4:

1. sun floor
2. red eye
3. ilsa gold
4. westbam
5. skylight
6. party time
7. techno fun
8. jukebox
9. thunderdume IV
10. steve mason
11. game boy fever
12. valentines day
13. who cares
14. dream master
15. it is a fine day
16. marusha
17. experience
18. evolution rush
19. presumption
20. the drought
21. in confusion
22. a big problem
23. it is not hard
24. choose your way
25. no problem
26. ex fireball
27. ex knave
28. ex lex luger
29. the obsession
30. only a nightmare
31. play fever
32. mc mysticman

LEVEL 5:

1. silver dick
2. street ball
3. bookbox
4. homework
5. trance to africa
6. mailbox
7. post office box
8. level xxx
9. i hate dust
10. just in case
11. what time is it
12. an action game
13. mayday six
14. thunderdume V
15. where is my gun
16. fiesta fatal
17. mark oh
18. geometric
19. genlog
20. revalotion
21. have you time
22. doop from doop
23. tales of mystery
24. slike
25. raggae party
26. dj dick
27. dj cook
28. trance to mars
29. somewhere
30. over the rainbow
31. ready to play
32. real x

LEVEL 6:

1. play or die
2. cappella
3. move on baby
4. you got to know
5. yayeeeoyoyoyo
6. mega rave three
7. wet bits
8. exit eee
9. liquid bass
10. hardsequencer
11. sound vibration
12. acrid abeyance
13. new day
14. mortal combat
15. frankfurt beat
16. oracle II
17. life is not easy
18. help a shark
19. thonfish pizza
20. gyrus fete
21. dream dimension
22. chessboard two
23. the barrier
24. forest revenge
25. embrasures
26. fun waves
27. gimme dullness
28. use imagination
29. funky one
30. twin thing
31. the ball world
32. cyberworld

PC**TFX**

Pro ty kterým lítání v TFX už nebaví mam jeden trik.
 V meny CREATE PILOT se za každé podepsaní neznáckni jen

ENTER, ale **CTRL+ENTER** a budeš mit přístup ke všem i k tajným misím.

REBEL ASSAULT CD

Pokud už se nechcete plahočit v této arkádě, ale chcete si vychutnat všechny animace, tak na začátku hry kdy rotuje nápis LUCAS ARTS dejte joystick nahoru a fire, dolů a fire, vlevo a fire, vpravo a fire. Pokud jste byly uspěšný ozve se vám tón budku a nazev firmy Lucas arts. Potom pomocí kláves: + přidáte energi - ubíráte energi ESC přeskok mezi jednotlivými leveley A-G přeskok mezi jednotlivými misemy

JAZZ JACKRABBIT

Nini pár kódů na všechno v této hře. P-BREAKSPACE-CHECK Životy P-BREAKSPACE-BOUF Energie P-BREAKSPACE-GUN-HED Zbraně P-BREAKSPACE-SAB-LE Rychlosť ako Sonic P-BREAKSPACE-CSTRIKE Litáni P-BREAKSPACE-LA-MER Přeskok mezi levelama P-BREAKSPACE-BAD Pták nad hlavou ktery střílí P-BREAKSPACE-HOOKER Bonus leveley P-BREAKSPACE-MARK Smrt na místě

LHX ATTAC CHOPPER

Po zmáčknutí kláves CTRL-R se ti doplní palivo

MAGIC MARBLE

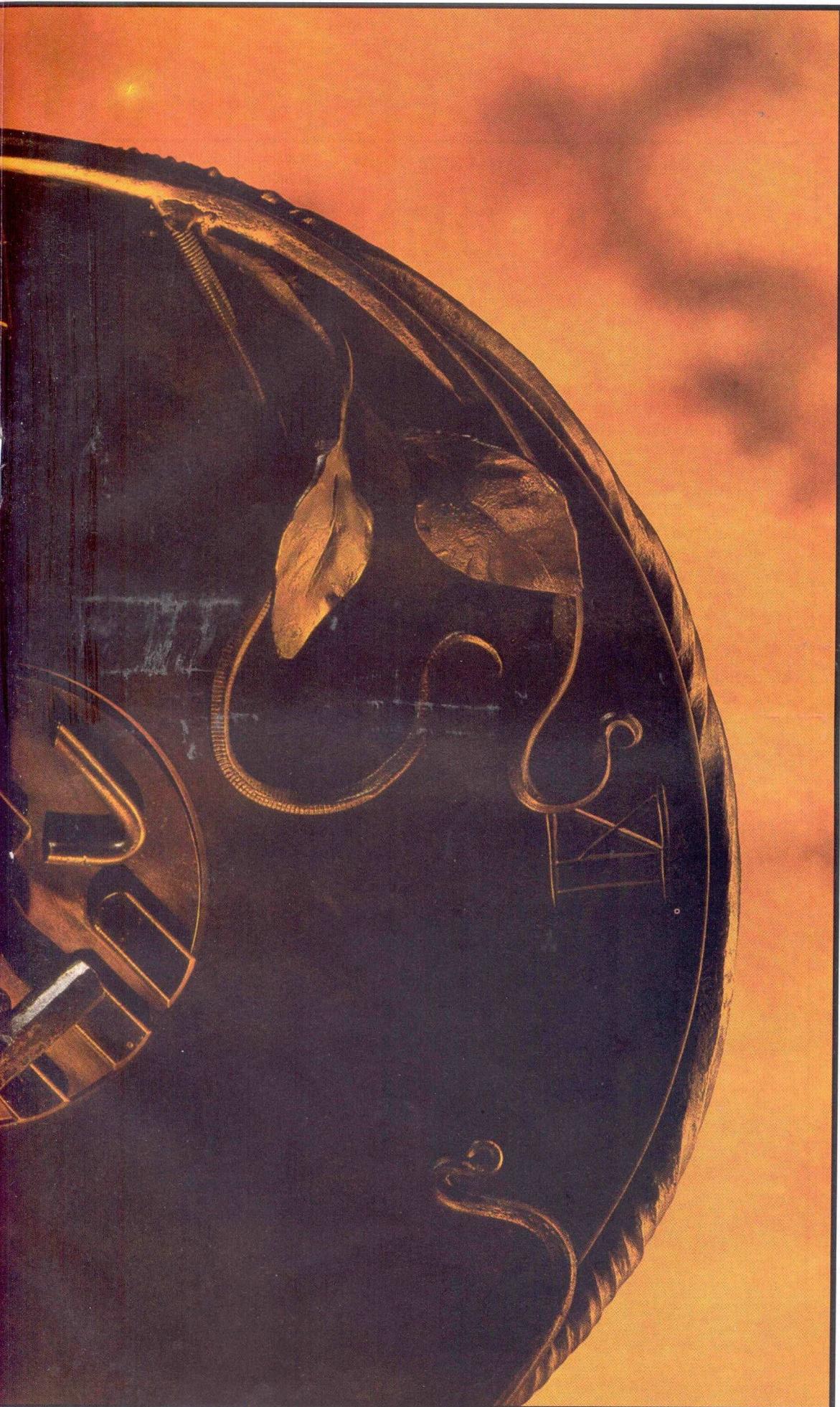
Kódy Level 1 ADVERTISER Level 2 EVERYWHERE Level 3 TOOTHPASTE Level 4 CONNECTION Level 5 CLEVERNESS Level 6 COPYWRITER Level 7 TELEVISION Level 8 CIGARETTES Level 9 COMPLICATE Level 10 IMPOSSIBLE END INTERESTED

NEVERMIND

Když se tě hra zeptá na heslo zadnej PSYGNY a pomoci klávesy Z se dostaneš do dalších levelů.

	LEDEN	ÚNOR	BŘEZEN	DUBEN	KVĚTEN	ČERVEN
2	9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
3	10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27
4	11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
5	12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23	6 13 20 27	4 11 18 25	7 14 21 28
6	13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30
7	14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24
1	8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	1 8 15 22 29	3 10 17 24	4 11 18 25
2	9 16 23 30			7 14 21 28	4 11 18 25	5 12 19 26
3					3 10 17 24	3 10 17 24
4					1 8 15 22 29	1 8 15 22 29
5					2 9 16 23 30	2 9 16 23 30
6					3 10 17 24 31	3 10 17 24 31
7					4 11 18 25	4 11 18 25
1					5 12 19 26	5 12 19 26
2					6 13 20 27	6 13 20 27
3					7 14 21 28	7 14 21 28
4					8 15 22 29	8 15 22 29
5					9 16 23 30	9 16 23 30
6					10 17 24 31	10 17 24 31
7					11 18 25	11 18 25
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						





EXCA
V
BUD

THE NEWS OF THE GAMES WORLD

ÚVODNÍK

V Praze je Václavské náměstí, na Václavském náměstí je pasáž Světozor a v prvním patře této pasáže byl otevřen obchůdek. Ale není to obchůdek obyčejný, ani kouzelný, ale pařanský. Jmenuje se Games World (to je anglicky) a prodávají se v něm počítačové hry, zvukové karty a všechno ten herní šrot.

A díky ochotě časopisu Excalibur budete mít možnost se seznamovat s děním okolo G.W. Jinak řečeno co nového za pultem, na pultě, před pultem a pod pultem.



- | | |
|------------------|-------|
| New 1.Cyclemania | PC-CD |
| 2.Desert strike | PC-CD |
| New 3.Death Gate | PC-CD |
| 4.Doom II | PC-CD |
| 5.Hero Quest | PC |

V každém herním časopise se nalézá nějaká ta hitparáda čtenářstva či redakce nebo někoho zcela mimo realitu. Do tohoto zmateného hodnocení her hodláme zavést ještě větší chaos naším T.O.P.G.W. Na dnešní listě a pravidelně v dalších T.N.O.T.G.W. budeme otiskovat pět nejvíce prodávaných her. Řazení je klasické, tedy číslem jedna je označena nejprodávanější, číslem dvě ...bla.bla..bla. Specifickou věcí bude slůvko NEW pro označení hry, jež se v žebříčku umístila poprvé.

Tabulkou bude doprovázet více či méně zasvěcený komentář. Tááákže první místo a zlaté vavřiny si odvážejí motorkoví závodníci od Accolejdu. Desert - klasika ze Segáče dorazila na PC a taktéž zvítězila. Milovníci adventurs mají na třetím místě novinku Death Gate (více se dozvíte v recenzi). Čtvrté místo no comment. Pátá příčka, to je nostalgie. První ze série Hero Questů.

TIP G.W.: Death Gate PC-CD

GAMES WORLD
Prodejna počítačových her
Vodičkova 41
Praha 1
První patro pasáže Světozor

1

Motto týdne: Hrej, ale zůstaň člověkem.

PŘIŠEL JSEM, VIDĚL JSEM EXCALIBUR SHOW

PAŘAN DEN

Se budim, je příšerně brzo, asi tak 9.00, ale dneska se to trpí, dneska je totiž extra mega ... akce v paláci u Hyberní. Vstávání, chůze po bytě spojená s oblíkáním, ranní hygienou, snídáním (obvykle se rozumí kafe). Následuje odchod z bytu, transport na místo určení a nemilé překvapení v podobě davu před inkriminovanou budovou.

Po nějaké (dost dlouhé) době se dostávám až ke vstupu a konečně i dovnitř. Je tu docela dost míst, stánky jednotlivých vystavovatelů jsou pěkně malý a podél stěn až na honosně vypadající dílko Virtual Reality Association, která se rozplačatila uprostřed spodního patra. Bloudím tak mezi stánkama a koukám. Tu maj hry, a tady zase naopak taky hry, mezi tim se krčej dva, tři stánky se žezelem a samozřejmě i stánky časopisů. Vystavující firmy se předhánely v tom, kdo uloví víc pařanů ke svýmu stánku, což se projevovalo především ve wattech připojených zesilovačů a ploše obrazovek, nebo projekčních ploch, a nebo..., a nebo taky všeho.

Situaci bych popsal asi tak, jdu, pak nejdu, protože přemějším, kudy skrz ten dav u JRC a Jaguara, pak zas jdu (okolo VR.., no ono to moc VR neni, zvlášť když si vemu, že to pouštěj na utrápenym INDIGU..., a navíc ani není vidět nic jinýho než boban, co se kroutí v takovém udělátoru skoro jako z Trávníkáře, no a pustit mě k tomu, to už vůbec něvazmožno), vracím se k oblíbený činnosti (bloumání, tentokrát nahoru), můjím mrtvým zvukům a krabic a frmolu atd..., v horním patře je

snad ještě horší vzduch než v plynový komoře, ale držím se. Davy se tísňejí i tady, a to přímo úměrně zmíněnejm lákadlům (Watty, Fotony...), klasika je DOOMiáda. Chodím a bloumám a je 6 hodin a jako by toho bylo málo, začíná se to tu hemžit černejma šerifama s nesmlovavejma výrazama říkajícima něco jako GAME OVER, ale český.

Odcházím a sem hladovej, ... a vůbec. Cestou domu probírám prošlej den, ale hlavně ten kolotoč TAM. Jak to tak vypadá, tak s pirátstvím je konec (ono zkus kopírovat čtyry CD levnějc než originál soft), a se 486kama do roka taky (o 386 ani nemluvím). Všichni jsou hotoví z Jaguára, kterej sice je hardwarově dost našláplej, ale ty gamesy (vůbec třeba nechápu, jak může bejt někdo hotovej z Alien vs. Predator. Je sice pravda, že bitmapy jsou v TrueColor a jemný i zblízka, ale všechny chodby kolmý, žádný mosty, schody, nebo jen šikmý plochy). Když si vemu takový 3DO, tak se mi zdaj hry daleko vymakanější a parametry jsou prakticky stejný jak u Jaguara.

Končí šou končím i já. Tak zase příště.

R.F.B.

CHCETE KLUB ?

Znáte to, lidé jsou povahy družné a sdružovací, a tak se z důvodu více či méně rozumných spolčují (třeba s dáblem). Tak nějak vzniknul na půdě G.W. nápad založit nějaké ten pařanské klub. To aby se ta obec těch lidiček, jimž většinu dne dopadá na oční sítnici nějaká ta bitva, řežba, hopsání, , sjednotila a vystoupila z nepřeberné řady uživatelů počítačů a řekla TO JSME MY - GAMESNÍCI. Několik lidí točících se kolem počítačových her svůj názor na tento nápad řeklo, ale chtělo by to aby se vyjádřilo co nejvíce potenciálních zájemců. Není potřeba zakládat něco co nebude vyhovat většině pařanstva. Tak jestli vás něco napadá tak to napište, pište, pište.

PS: Své názory můžete posílat kamkoliv, ale doporučil bych vám

Games World
Vodičkova 41
112 09 Praha 1

MUTT



■ PC

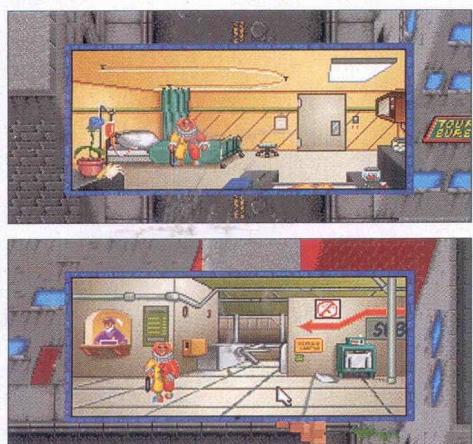
Homey The Clown

Homey je klaun, který chodí po ulici a mláti lidi ponožkou.

Homey D Clown (= Homey The Clown) je postava z televizního seriálu *In Living Color*, který si získal v USA značnou oblibu (mj. běží na Foxu). Seriál se vydářil, podívejme se nyní, jak se nám Homey povedl na PC.

Prezentace hry je okay. Barevná krabička, fotky ze hry + stručný, dvacetistránkový černobílý manuál. Co se manuálu týče, myslím, že takhle by se měli psát. Stručné, výstížné, přehledné a júzr frendlí.

Instalace probíhá také bez potíží. Instalační program vám dokonce říká „Pozor! Nyní nahrávám!... Podívej! Nyní meruju soubory! To je co?!“. Ale to není všechno, když zjistí, že váš config.sys neodpovídá požadavkům hry, upozorní vás na to, sdělí vám co a jak máte pro-



vest a pak se nabídne, že to udělá za vás. Moje srdce plesá.

2 MB, které hra potřebuje, na HD jsou také sympatické, ale svědčí o tom, že se nebude jednat o nějakého Pagana.

Když hru nastartíte, dostanete se do podobné situace, v jaké jste byli, když jste parili Indiana Jones, nebo Monkey Island. 2D screen (zákulisí televizní show) s perspektivou, kurzor a už to jede. Klikněte na kulisáka a ten

vám hned vykocá, že volal vás (jste Homey D Clown, okay?) manager. Hrozí vám skvělý kontrakt s Artopos Production. Hledají klauna do jejich pořadu. Pro Homeyho to znamená slávu a peníze. Není ale jediným uchazečem. Je tu ještě zlý klaun Klutzo, který se nezalekne žádné špinavosti. Tak jsme si popovídali a teď se porozhlédneme po okolí. Klikáme myší po místnosti - a hele, chytí jsem papír. Ale jak ho přečíst? Nejsou tu žádné ikony typu Look, Take, etc. Stačí ale s papírem na kurzoru kliknout na Homeyho a hned si papír přečteme. Tedy co se interface týká, všechna čest, říkám si a pokračuji. Aby se Homey dostal včas do studia Artoposu, musí se setkat s několika důležitými lidmi. Prvním kli-



čem budou vzkazy ze studia. Vydávám se tedy ven, kde mne překvapuje banda japon-



ských turistů: „Homey, udělej nějakou sranu!!!“, žadoněj. Zbiju je ponožkou a jdu dál. Dávám si pozor na auto, ale nevšimnu si podezřelého týpka s pistolí. „Dej mi peněženku!“ Probouzím se až v nemocnici, naštěstí dříve, než se do mne pustila paní s klystýrem. Když vyjdu z nemocnice, jsem totálně dezorientovan. Trochu se rozhlížím po ulicích a už mne má nějaká banda. Hromotluk, mafián a ... a klaun! Po Klutzově úpravě se z nemocnice vybelhám o něco lehčí. Zatímco přepadení lužicem mne nechal bez následků, Klutzo mi sebral všechny peníze a ty jsou ve hře dost důležité. Můžete si za ně třeba kupit ticket v metru a pak se nechat odvést na vzdálenější místo ve městě. Grafika ulic se tak občas mění, to podle toho, kde právě procházíte. Občas můžete zalézt do nějakých dveří a ocitnete se v prádelně, baru, kanceláři atp. Narazíte na postavy, které vám budou moci poradit a budou vás navigovat. Pokud budete dostačeně šikovní, výhodný kontrakt vás nemine!

Tak a teď k technické stránce hry. Grafika není SVGA, ale neani vysloveně špatná. Řekněme takové - okay. Animace ujdou, ale schází jim Jonesovský humor. Na druhou stranu mlátit někoho ponožkou taky není k zahodení. Horší to je s hudbou. Pokud znáte seriál, bude se vám líbit, pokud jste ho neviděli, zděsi vás ty podivné rytmusy. No berte to tak, že pro někoho to je sraná a v nejhorším se to dá vypnout. Lepší to je se zvuky a příjemně překvapí i některé nasamplované věty a to i bez Speech Packu. Hra je zcela jasně koncipovaná pro mladší hráče a tomu odpovídá i komplikovanost hádanek.

KAT ■



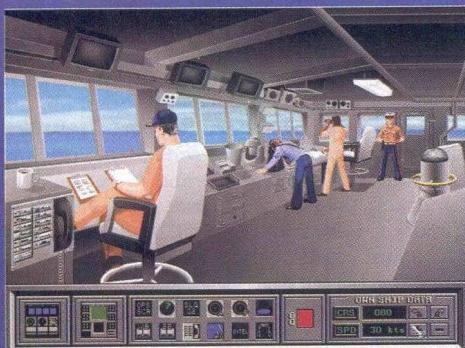
■ PC CD-ROM

Aegis - guardian of the fleet

„Kurs jedna - jedna - devět. Rozkaz. Zvýšit rychlost na 30 uzlů. Pozor! Dva neznámé vzdušné objekty, směr dva - devět - devět. Identifikujte je! Ano pane, mám je - jsou to migy. Výška 20, rychlosť 980. Připravte komplex SAM ke střelbě. Připraven. Palte! První raketa odpálena, druhá raketa odpálena. Cíl jedna zasažen a zničen. Cíl dva minut a otáčí na jedna - dva - nula. Zde sonarové stanoviště - neznámá ponorka v blízkosti lodi, odpálila dvě torpéda....“



Pro vaše uklidnění mohu dodat, že torpéda křižník Aegis nakonec nezasáhnu a naopak ponorka bude zlikvidována protiponorkovou raketou ASROC. Křižník třídy Ticonderoga Aegis je po všech stránkách moderní lodi U.S.Navy vybavenou nejmodernější, nedávno odhalenou, výzbroji. Ve skutečnosti sice křižník jména Aegis neexistuje, ale data a výzbroj souhlasí se skutečnými loděmi třídy Ticonde-



roga. Existuje mnoho simulátorů námořních lodí, ponorek apod., ale simulátorů jediné moderní válečné lodi je skutečně jako šáfránu na Sněžce (a možná i více). Firma Software Sorcery se svého úkolu zhodila s nebyvalou precizností. Jako kapitán svou lod povedete do řežby asi ve stu bojových misí založených na skutečných událostech. Roku 1982 budete pomáhat likvidovat krizi na Falklandách, roku 1986 se podiváte k Libyi, navštívíte Perský záliv - a to nejen během operace Pouštní štíp a Pouštní bouře, ale i o 4 léta dříve, trup vaši lodi bude omýván vlnami černého a jaderského moře. Kromě toho, máte k dispozici tyto

bitvy jako tréninkové mise. Ovládání lodi je velmi přehledné a jednoduché; důležité faktory, jako rychlosť a směr lodi můžete ovládat prakticky z jakéhokoliv stanoviště. K dispozici je vám celá škála zbraní (tedy především raketových komplexů, jako jsou např. raketы s plochou dráhou letu Tomahawk, protiponorkové střely typu RUR-5 ASROC, protilodní střely RGM-84 Harpoon - mimochodem, o těchto raketách jsem se dočetl v knize Vojenské raketky z roku 1985, kde bylo rovněž uvedeno, že zmíněná zařízení budou umístěna např. na raketových křižnících třídy Ticonderoga), 127 mm děla, protiletadlové raketky apod. A samozřejmě je Aegis načpaný nejrůznější technikou pro vedení elektronického boje, pasivním a aktivním sonarem a radarem, anténou pro satelitní komunikaci a tak dále. Grafika je vyvedena ve standardní CD-čkovské SVGA grafice a obsahuje digitalizované scény odpalování raket, střelby z děl. Bohužel moderní válka se vede většinou na vzdálenosti desítek či stovek mil a tak si příliš nevychutnáte tmavé kontury lodi na obzoru. Stejně většinu času strávíte v temných, dobře klimatizovaných místnostech, kde budou zeleně zářit obrazovky radarů, respektive sonaru. Hru doplňuje tradičně dobrý zvuk a dobré zvukové efekty. Kdo by nechtěl slyšet hukot odpalované raket, či slyšet kanóny v akci nebo si poslechnout v plynné angličtině, že střela země-země je zaměřena? Hra je kupodivu

stále přehledná, i když na 3D taktické mapě jsou desítky jednotek. A až vám bude nejhůř, zkuste zavolat přes satelit na pomoc jiné jednotky. Dalším nesmírným kladem hry je chyt



lavost děje a volitelná obtížnost. K dispozici je vám i ohromná encyklopédie současné techniky. Hra AEGIS patří rozhodně ke špičce současných simulátorů - kdo by si nepřál sloužit světové spravedlnosti a bezpečnosti?

MUDOK ■



Testováno na: 386 DX/40, CD-ROM dblspd., 4 MB RAM, SB 16. Požadavky: 386 DX/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, CD-ROM singlspd. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Software Sorcery, 1994. Zapojení: Popron. Testoval: Muddok





■ ATARI ST

Cyber Assault

Připravuji hibernační kójí, abych se mohl uložit ke spánku při dlouhé cestě domů - na svou rodnou planetu, Zemi.

Těším se na 10 000 kreditů, které obdržím po přepravení geologických vzorků z jedné velmi vzdálené planety kdesi v zapadlém koutě vesmíru. Když sedám k počítači, abych mu zadal data pro návrat zpět, ozve se na nouzové frekvenci z vysílačky hlas, který křičí o pomoc a na obrazovce se objevuje krátká zpráva: Federativní kosmická vědecká stanice Aron byla napadena nepřátelskými formami života a původní posádka zlikvidována. Kdo můžete, pomozte... Z reproduktoru se ozve zvuk výstřelu a výkřik plný bolesti a poté následuje jen tázivé ti-

CYBER ASSAULT

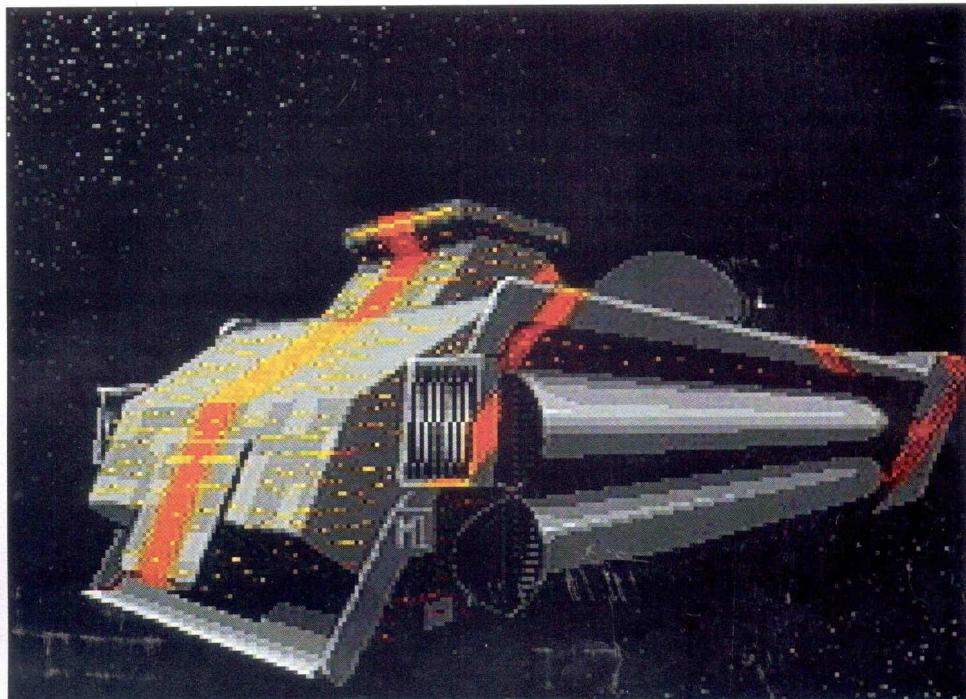
80%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ grafika + hudba a zvuk - pohyb po čtvercích - poměrně krátké	3 D S TŘÍLEČKA
	Iron Helix 84 Operation G2 81 Cyber Assault 80 Space Hulk 79 Terminator 2029 45

Testováno na: Atari STE. Požadavky: Atari ST. Existuje na: Atari ST. Výrobce, rok: Trojan software, 1993. Testoval: Azirek



cho... Vidina užívání si v galaktickém baru na orbitální stanici se rozplývá jako pára nad hrncem. „A já jsem měl takovou chuť na místní holky a teď tohle. Doufám, že když něčeho kloudního dosáhnu, tak to aspoň hodí pořádně balík, protože mám práce plný kecky



a nechce se mi na ni dlohu ani pomyslet. Kolik může taková stanice asi stát? Určitě hezkých pár set melounů“ honí se mi hlavou. Pln nechutnenství nastavují nový kurz - stanice Aron.

Bez problémů jsem se dostal do přistávacího doku. Vstupuji do turboliftu (turbolift = rychlovýtah), během cesty nabíjam phaser (čti fázer = zbraň podobná laserové pistoli) a zapínám skener. Na obrazovce skeneru se objevuje část chodeb a místností. Blížím se k dvěřím první místnosti, která patří do obytného komplexu. Skener hlásí neidentifikované objekty, odjíždí phaser a otvírám dveře a...

Tak tohle je začátek recenzované hry Cyber Assault, kde se vžíváte do role člověka, který sedí v kosmickém korábu a zachytí nouzové volání z kosmické stanice a vydá se (kupodivu) na pomoc.

Tato 3-D chodička-střílečka, kde okolí vidíte jakoby očima hrdiny, není, jak by se možná domnívala většina z vás, plynule skrolující, ale pohybujete se jako v neskrolujících hrách dungeonovského typu. Úkolem v této hře je osvobodit (tj. vystřílet) kosmickou stanici od nepřátele. Nepřátelské jednotky se skládají z různých androidů, robotů a jiné kovové havěti křížené s biologickou formou. Stanice má pět patér, mezi kterými se přesunujete za pomocí výtahů (pozor, fungují pouze jedním směrem a tudíž se nelze vrátit). K opuštění podlaží potřebujete kartu, pomocí které jste schopni ovládat výtah. V prostorách stanice se povalují různé, pro vaši postavu leckdy užitečné, předměty jako treba náhradní kyslíkové lahve, lékárničky, energetické balíčky, lepší zbraně a jiné. Abyste hráli dohráli, musíte sebrat 5 speciálních karet, které vám umožní vstup do řídící místnosti stanice, kde se nachází vůdce nepřátele a toho když zrušíte, tak jste hráli dohráli a na Zemi vašemu hrdinství určitě postaví pomník.

Co bych dodal k technickému zpracování? Asi jen to, že hra má dobrou grafiku, ale je škoda, že pohyb není plynulý, i když nepřátele se pohybují opravdu plynule. Hudba je perfektní a zvuk jakbysmet.

Tomu, koho bavi střílet ohavné nepřátele a mstít bezbranné lidi, tuto hru doporučuji, protože pro něj vystačí na pár dní dobré zábavy.

AZIREK ■





PC

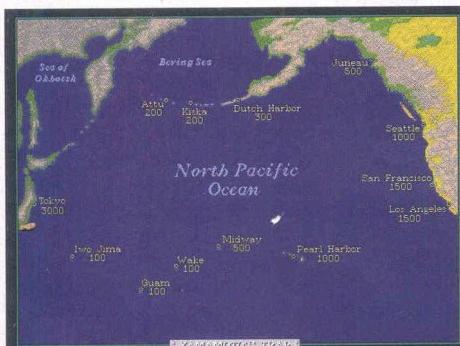
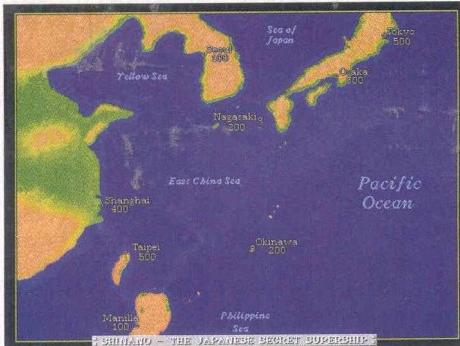
The Grandest fleet

Ted' jsem tě dostal!

Ještě, že křižník nemůže střílet na ponorky. Konečně ti ho potopím, a to dokonce bez ztrát. Co ty na to? Col? Kde se tam vzaly ty dva destroyery? To néé! Počkáj! Hmm a ponorky jsou v pytlí. Určitě mi zase zabere tohle město a sestřelí všechny transportéry. To je...

To je nová hra The Grandest Fleet od méně známé norské firmy Quantum quality production. Pokud chcete vykřikovat obdobné projevy, nebo si je alespoň říkat v duchu, tak si ji určitě zahrajte. Autoři se tentokrát nechali inspirovat druhou světovou válkou, přesněji námořními bitvami z tohoto období. Celkové zpracování se vyklubalo ve strategickém úlovku s poměrně dobrou grafikou, animacemi i zvukem. Bohužel nemůžeme mluvit o tom, že by Grandest Fleet byla v nějakém směru nejlepší, ale také v ničem nepokulhává. Hra je dostatečně obtížná, aby jste si každého vítězství patřičně vážili.

Tak to by bylo k úvodu a nyní se můžeme



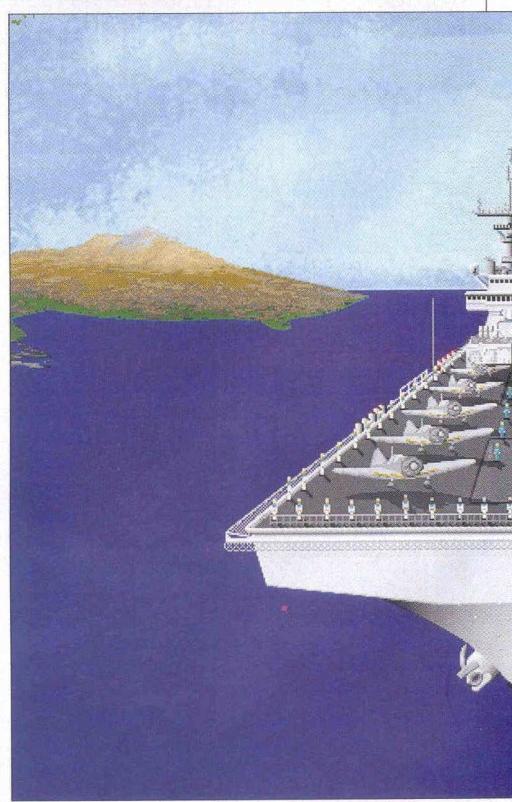
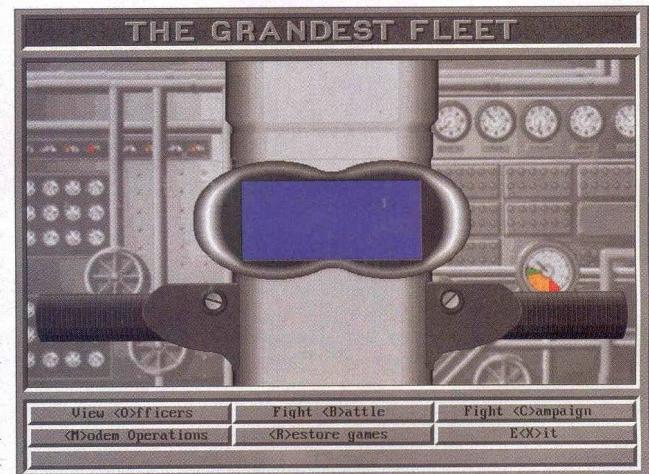
střemhlav vrhnout přímo do válečné vřavy. Před každou bitvou si můžete určit většinu podstatných parametrů, jako úvodní stav vašeho konta, velikost mapy, maximální počet kol atd. Je lepší si všechno pečlivě rozmyslet, protože na počátečním stavu závisí strategie celé bitvy. Například při nastavení financí na maximum si nakoupíte flotilu hned v úvodu a můžete rovnou vyrazit do bitvy. V opačném případě jste nuceni se vyzbrojovat během hry, a pak si opravdu ceníte každé nové lodi. Také výběr počtu kol se nedá přehlédnout. Doporučuji nastavit neomezenou délku (do úplného zničení jedné strany), protože při kratších limitech vůbec nevyužijete města. Jé, na ty jsem zapomněl. Města můžete během hry obsazovat a zdokonalovat. Kromě obvyklých staveb jako jsou doky a letiště, máte možnost postavit i rafinérii, reaktor, univerzitu, nemocnici, všemožné opravny a dokonce i operu. Pro lepší obranu lze vybudovat pevnůstky okolo města, které mají tu výhodu, že vám zůstanou i po obsazení města nepřítelem. Stavba ve městech je přehledná a při delších bitvách nezbytně nutná. Platí zde pravidlo více měst - více peněz, více peněz - více budov, více budov - lepší lodě, lepší lodě - vítězství.

A ted' to hlavní, lodstvo. V úvodu si nakoupíte počáteční část vaši flotily a k ní v docházce dostavujete lodě další, kterých není zrovna málo. Kromě bitevních křižníků, letadlových lodí a hlídkových člunů narazíte také na ponorky, minolovky, transportéry a další. Jestli je ve městě s dokem příslušná budova (rafinerie, reaktor), tak můžete obohatit své loďstvo i o takzvané super lodě (vylepšená verze dané lodě), které mohou jen doporučit. Každý typ lodi má odlišnou účinnost na typy ostatní. V praxi to znamená, že když vám nepřítel zničí všechny lodě jednoho druhu a vy je nemáte kde vyrobit, můžete následovat nepříjemná dřtička vašeho lodstva.

Jako snad všechny úlovky je i tato rozdělena na kola. Tentokrát každé kolo obsahuje čtyři různé části, konkrétně pohyb lodí, výstavbu ve městech, stavbu nových plavidel a útok. Protože všechny čtyři části musí absolvovat obě válčící strany, útočí v jednom kole každý hráč dvakrát (útok je vždy oboustranný). Strategická část zvolila zlatou střední cestu, a tak není ani příliš těžká ani lehká. Každého stratega potěší takové drobnůstky typu, letadla z letadlové lodi mohou být sesetřelená, pokládání a likvidace min atd.

Až vás omrzí jednotlivé bitvy, začněte hrát campaign. Od normál-

ních bitev se totiž výrazně liší. Některé již zminěné parametry jsou předem dány a nemusíte hrát jen na body, ale cílem mise může





PC

Jazz Jackrabbit

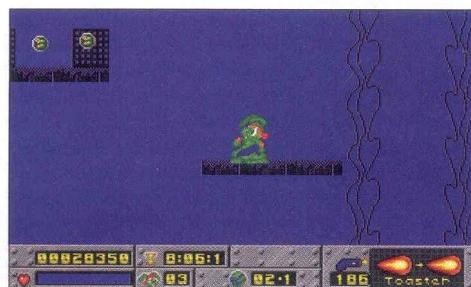
být obsazení určitých měst, doprava konvoje do jisté zóny nebo početní převaha nad nepřítelem. Campaign je rozdělen do dvou či tří bitev, a to tak, že následující bitva je pokračováním předchozí, ale v náročnější podobě. Předem upozorňuji, že campaign je pěkně „tuhej“, protože je přísně časově limitován.

Grafika běhá ve vyšším rozlišení (640 * 480 * 256) a je opravdu dobrá. Velkým kladem jsou animace, které se úlovkům vyhýbají jako čert kříži. Plynulý pohyb všech jednotek je dnes samozřejmý, ale zde můžeme vidět otáčení hlavní, vypouštění torpéd a dokonce i let granátů. Navíc jsou útoky doprovázeny krátkými videosekvencemi v malém výrezovém okně, výborně podbarvující atmosféru (kdo by nechtěl vidět topičho se nepřitele, kterého rozežírá krvelný žralok). Už při instalaci vás jistě překvapí 29 driverů pro hudbu a 16 pro zvuk. Hudební doprovod k této hře je opravdu zdařilý a hodí se k danému tématu. Škoda jen, že některé skladby jsou krátké a stačí dohrát dříve než skončí kolo. Zvukové efekty se drží standardu. Hra je určena pro jednoho až dva hráče a nechybí zde ani modemové propojení.

Sečteno a podtrženo, The Grandest Fleet je strategie, kterou si oblíbíte na několik dlouhých a pěkně strávených večerů.

MAREK ■

Všeobecně známý vůdce ultrapravicových želvích teroristů, Devan Shell, unesl milovanou králičí princeznu, Evu Earlong a obsadil galaxii svými poskoky! Je všechna naděje vesmírných králíků ztracena?



Nikolivék, ježto na scéně se objeví králičí John Wayne a rozstřílí všechny zavšené želvy na malé kousky, prolje hektolity krve, nakonec se utká se samotným Shellem a uzme mu princeznu. Celý průběh osvobození galaxie je rozdělen na 6 epizod, ty jsou pak rozděleny na několik planet a úrovní. Celá hra je vlastně jen bezduchá střílečka, skákání po plošinkách, sbírání nábojů a bloudění v bludištích. Jazzovi úkoly se dají lehce popsat takto: a) zastřelte vše, co se hýbe; b) seberte všechno, co můžete; c) co nemůžete sebrat, zastřelte. Když se vám v bludišti podaří najít červený diamant, dostanete se po dokončení úrovně do speciální, trojrozměrné, stáže. Zde je nutno v časovém limitu sesbírat 30 velkých



modrých diamantů. Toto se děje pobíháním po totálně rovné ploše, protkané silnicemi, po kterých běžíte. Tato stáž je nesmírně nudná a namáhavá. O trochu lepší je to v samotné akci. Jazz má k dispozici několik zbraní, ke kterým musí shánět střelivo. Jsou to: BLASTER, do kterého Jazz nemusí shánět nábojnice, TOASTER (poetické jméno), RF MISSILE a LAUNCHER, který plive podivné oválné předměty, které skáčou po podlaze dokud něco netrefí. Pak je zde ještě zbraň speciální - TNT. Kromě zásobníků do zbraní se v chodbách a tajných skryších dají nalézt různé elixíry typu urychlovač, skákač, nezranitelnost a štíty, ptáci-pomocníci, létající koberce a další. Pokud jste šilenci, můžete se pokusit nalézt v bludišti 100% předmětů a postřílet 100% roztomilých příšerek. Postavička Jazze je poměrně hezký animována, zato ostatní za mnoho nestojí. Příšerky mají občas tendenci procházet zdí a daří se jim to odivuhodně. Pozadí je mrtvé, strnulé. Hru zachraňuje dobrá hudba,

JAZZ JACKRABBIT		63%
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ dobrá hudba		
+ volba obtížnosti		
- zouflale neoriginální		
Battle Isle II	86	
The Grandest Fleet	76	
V for Victory	71	
History Line	63	
High command	45	

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster. Požadavky: 386, 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Quantum quality production, 1994. Testoval: Marek

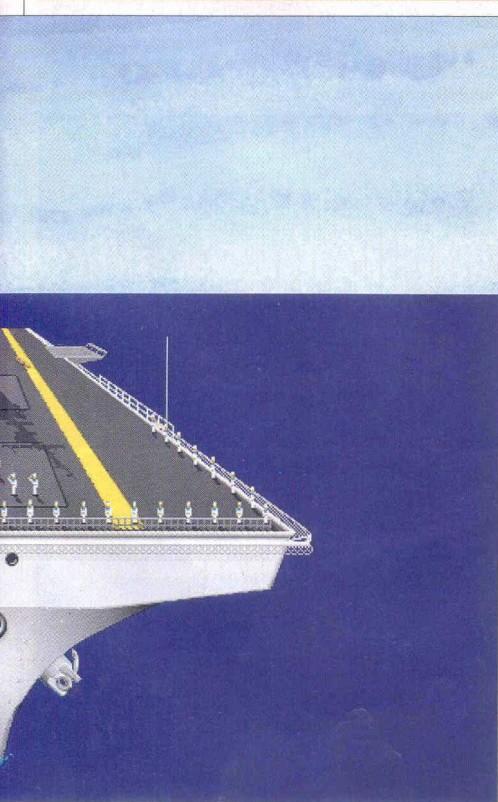


1:19



která podporuje i Gravis a Sound Blaster 16. Rada na závěr - jestliže trpíte komplexem méněcennosti, kupte si Jazze.

MUDDOK ■

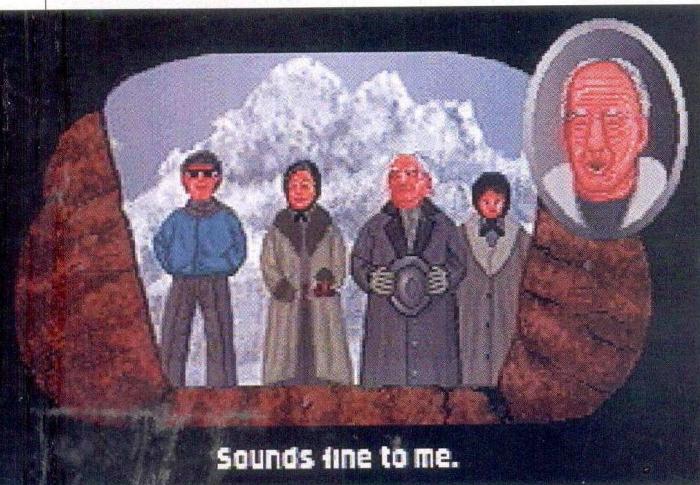




■ AMIGA, PC

The Clue

Loni byl u nás vykrazen průměrně každý třicátý byt. Tato hra se sice odehrává v Londýně v padesátých letech, ale právě loupeže jsou její hlavní náplní.



29.1.1994

Ja moji přátelé jsme se toho sychravěho rána přišli naposledy rozloučit s naším kamarádem. Po pohřbu jsme si šli zavzpomínat na staré časy. V té chvíli jsem si uvědomil, že již nemá cenu zatajovat můj příběh. Už je to tak dávno, ale pamatuji si to, jako by to bylo dnes. Všechno to začalo před 41 lety... 3. února 1953 jsem jako chudý venkován, který měl v kapce sotva několik penny, právě dorazil na londýnské nádraží Victoria Station. Město na mě udělalo samozřejmě velký dojem a tolik lidí, co jsem potkal na nádraží, jsem na vesnici neviděl za celý rok. Měl jsem z toho až divný pocit, tak jsem si raději zavolal taxika. Jaké jsem ale měl štěstí, stal jsem se stotisícím zákazníkem, a proto jsem mohl taxíkem jezdit zdarma po celý rok. Zbyly mi proto nějaké peníze, tak jsem šel do nejbližšího hotelu. Jméno hotelu „U ošklivého psa“ sice moc přívítěvě nebylo, ale byl to hotel levný a tak jsem neměl moc na výběr. Hned jak jsem se dostal na pokoj, zavolal jsem své nejlepší přítelky, mé matce. Možná vám budu připadat trochu příliš sentimentalní na tříadvacetiletého muže, ale k ní jsem měl po celý život nejbliž. Ona mi dala telefonní číslo na mého

mám takový pocit, že hra ze zločineckého prostředí tu ještě nebyla, když nepočítám nějaké střílečky. Ještě než budu pokračovat, vysvětlím, proč to hru recenzuju tak pozdě. Dříve totiž byla jen německá verze, ale já německy neumím a ani tento jazyk příliš v lásce nemám, a proto pokud se vyskytuje ve hře více jak 5 německých slovíček, hru odkládám a čekám na anglickou verzi. Nyní jsem se dočkal, a proto můžeme pokračovat. Víte, že se budete pohybovat na šímké ploše, ale že s párem penny toho asi moc nedokážete. Vaše finanční situace (mínimálně tím Mattova, vaše bankroty mě zas tak moc nezajímají) se ale brzy zlepší, a proto se budete moci vrhnout do první akce.

Hru jsem označil jako adventure, ale jak uvidíte, jsou zde obnaženy i prvky jiných typů her, adventure ale jaksi převažuje. Pohled je převážně „vašima očima“, ale často je použit i pseudo 3D pohled. Nejprve k tomu prvnímu pohledu. Ten je použit při pohybu po londýnských ulicích, krčmách, obchodech apod. Při pohybu jsou příkazy jako u her od LucasArts, ale zde jsou jen

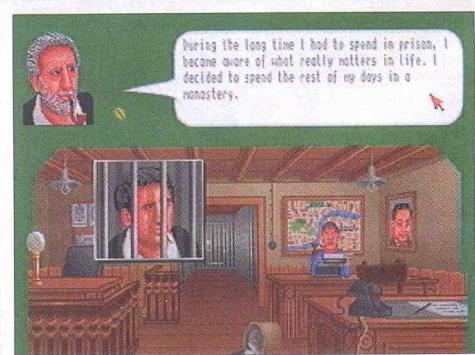
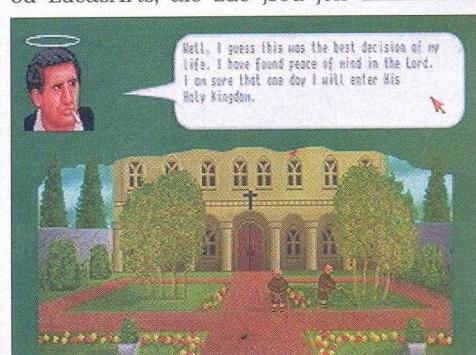
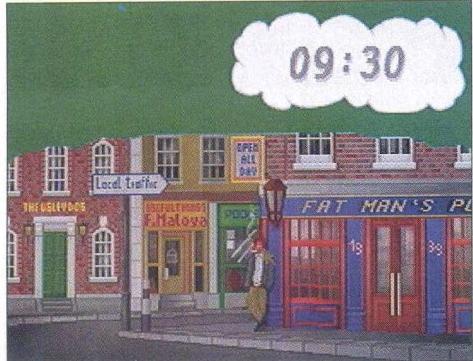
strýce, šéfa tamního zločineckého gangu. Zkusil jsem mu zavolat a...

Dál už to nebudu vykládat, jelikož příběh Matta Stuvysunta, tak se onen vyprávěč jmenuje, tvoří sami, ale k tomu až za chvíli. Nejprve o jakou že to půjde hru. Již dle názvu (clue = anglicky stopa, myšleno ve vyšetřování) a dle faktu, že strýc je zločinec, je jasné, do jakého prostředí se dostanete. Je to tak, proniknete do podsvětí mezi londýnskou galérku, a zároveň budete naveneck vystupovat jako ctihoný občan. Nechci se hádat, ale

základní jako jít, mluvit, podívat se a navíc je myslit. Příkaz myšlení zastupuje Mattův zápisník a inventory zároveň. Po použití tohoto příkazu se můžete podívat na informace o vašich autech, vytípovaných budovách, vašem nářadíku, přátelích, vlastnostech apod. U těch příkazů, ale vlastně i celé hry je jedna zajímavost, která se týká ovládání. Hru je totiž lepší hrát joystickem, myši to je sice také možné, ale některé akce lze dělat jen joystickem. Druhý pohled se používá při plánování loupeží a jejich provádění, ale k tomu také až za chvíli. Pohled na svět je vlastně jasný, přikročíme proto k další věci.

Nyní se pokusím vysvětlit, co v této hře můžete dělat. Vaším hlavním úkolem je ukrást korunovační klenoty z londýnského Toweru, ale k tomu vede dost daleká cesta. Vaši první loupež bude vykrádačka jedné trafiky. Oproti korunovačním klenotům to je sice trochu málo, ale Kolumbus se také nenarodil rovnou jako objevitel Ameriky. Stejně jako Kolumba i vás čeká dosti strastiplná cesta k úspěchu. Zpátky k trafice. Schéma vykrádání trafiky se bude opakovat, i když s jistými změnami, i u ostatních loupeží, takže to berte trochu i jako návod. Nejprve si musíte obhlédnout vás cíl. Záleží na vás kolik hodin strávíte pozorováním, ale maximum je 24 hodin, potom byste byli moc nápadní. Další krokem je sehnání si komplíce. Paradoxně totiž neumíte řídit, takže si musíte sehnat minimálně řidiče. Komplíci se nejlépe shánějí kde jinde než v hospodách, tam potkáte řidiče, kasaře, specialisty na výbušniny či elektroniku apod. Nikdo vám ale nebude

Body	62 %
Tires	54 %
Engine	78 %
Carrying capacity	94 %
Conspicuous appearance	55 %

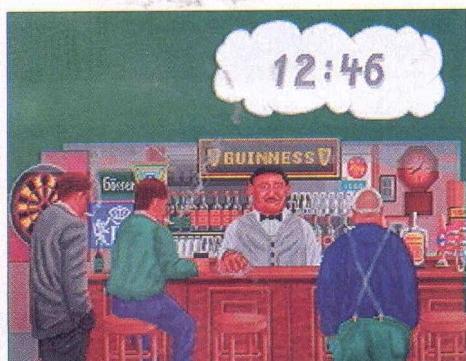




Justia White
re: 50%

pomáhat zadarmo, každý si na začátek zvolí dost velký podíl, dle jejich znalostí od 40% do 90%, což není málo. Nebudu to moc rozvádět, vy si to prubnete sami. Jen uvedu, že vaše první auto je jen dvoumístné, takže si neajmítejte školy v přírodě, asi by se vám tam nevešly.

Další záležitosti je nářadíčko, zpočátku máte jen ruce a nohy (tedy zbytek těla máte tašky, ale ten vám při loupeži příliš nápomocný nebude), a proto doporučuji si koupit alespoň páčidlo a rukavice. U předmětů se trochu pozastavím. Každý předmět, stejně jako Matt, má své vlastnosti (nejdůležitější je asi hluk), na které je třeba při výběru koukat. Některé předměty potřebují ke svému použití jinou věc (autogen třeba generátor) nebo určitou zkušenosť s daným oborem (u pakliců potřebujete zhruba 33% znalostí ze zámečnickví), tím se hry do hry dostal prvek z dungeonů. Vaše vlastnosti se vám totiž se získanými zkušenosťmi zvyšují, což je charakteristické právě pro dungeony. Tím pádem nakupování věcí není jen nudnou záležitostí, ale docela zajímavou akcí. Nyní už máte vše potřebné, proto se můžete odebrat do svého pokoje, podrobně si naplánovat loupež. Vyberete si řidiče či jiné potřebné funkce, budovu na vyloupení, auto a můžete přikročit ke kreslení plánu. Zde právě musíte použít joystick. Jim prováděte celou akci krok za krokem. Kudy půjdete ke dveřím, co zvolíte k otevření (paklič nebo páčidlo), kam

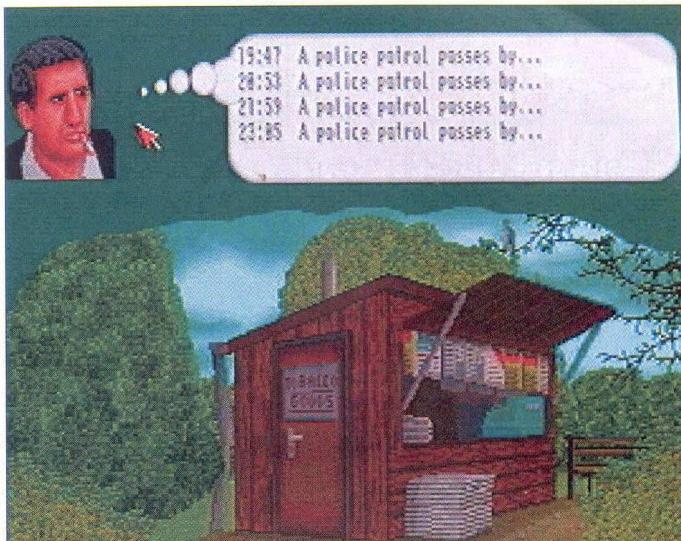


půjdete potom, co vezmete, co budou dělat ostatní osoby apod. Plánujte opravdu do detailů, jinak může vás plán zkračovat, tím se zas do hry dostal prvek strategie. Pokud máte vše hotovo, můžete loupež provést. Samotnou akci ale již nemůžete ovlivnit, vše bude probíhat dle plánu, zvolit můžete jen útek. Jestliže vše bylo O.K., vrátíte jste se do hotelu. Pak schází jediná věc, prodat kořist. Ve vaším okolí jsou celkem tři takoví „obchodníci“, přičemž nezapomeňte, že i peníze musíte dát „vyprat“, aby byly „čisté“. (Špinavé peníze neexistují - Václav K.)

Tohle byla ukázkou, jak vykrást trafiku.



Ostatní akce budou daleko složitější. Časem budete odpojovat poplašné zařízení, otevírat ocelové dveře, různé sejfy, likvidovat stráže apod. Prostě stále něco nového. Za získané peníze si mimo lepšího nářadí můžete kupit lepší auto nebo staré opravit apod. Pozor na používání stále stejného auta, to je moc podezřelé. Samozřejmě i budovy nabudou na rozmanitosti. Postupně můžete vyloupit cukrárnu, klub transvestitů, aukční síň, klenotnictví dokonce i domov důchodců či hrob Karla Marxe. Máte se zkrátka na co těšit. Ale samozřejmě policie nebude jen tak přihlížet, a proto si na ně dejte pozor. Bacha na stopy, otisky, stejná auta apod. Stále musíte být ve středu a to vás udrží



THE CLUE

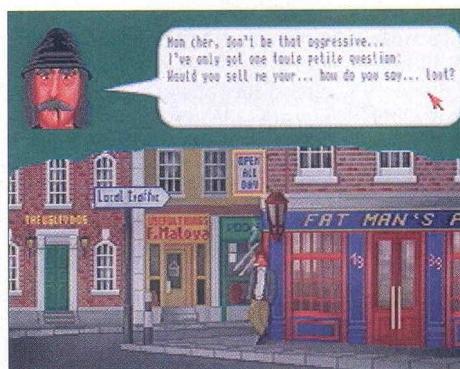
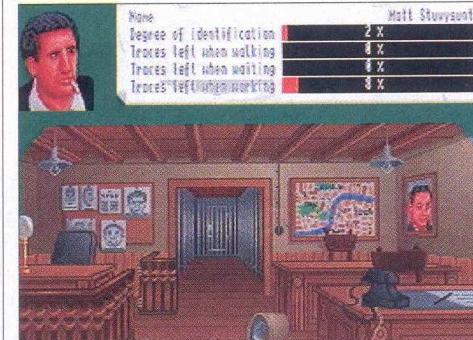
GRAFIKA:	80%
HUDBA:	80%
ZVUKOVÉ EFEKTY:	80%
HRATELNOST:	80%

A D V E N T U R E	80%
Simon the Sorcerer	85
The Clue	80
Universe	72
7 dní a 7 nocí	69
Maniac Mansion	30

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. HD. **Existuje na:** Amiga, Amiga 1200, PC. **Výrobce, rok:** Neo, 1994. **Testoval:** Lewis



v napětí. Vidíte, že nudit se určitě nebudeste. Navíc tu je i skvělý příběh. Během hry jsou totiž i běžné vzpomínky Matta na tu kterou událost. Třeba hned po první akci k vám přijde převlečený inspektorka Gludo (ne nepodobný inspektorku Clusovi z Růžového pantera) a chce, abyste mu předali vás lup. Pokud mu ho dáte, budete uvězněni a Matt bude vzpomínat, jak po propuštění z vězení vstoupil do kláštera a usmířil se s bohem. Pokud s Gludem vyběhnete, tak se objeví Mattovy vzpomínky na inspektora, který se myslí, že jste ho nepoznal. Skvělý je i příběh samotný. Po třetí loupeži si Matt koupí noviny a přečte si, co o něm pišou noviny, prostě bomba. Bohužel ale i příběh má své mouchy. Když mě (tedy Matta) jednou vzali do vyšetrovací vazby, museli mě pustit pro nedostatek důkazů. Hned jsem zašel do nejbližšího obchodu a prodal jsem kradené věci, které jsem měl celou dobu u sebe! Nebo jsem se byl podívat na policii a potkal jsem tam nějakého potenciálního komplince. Před tamními policisty mi v klidu řekl, že je dobrý kasař, a že chce 50% z kořisti. Sice to jsou chybky,



Lewis ■

Road Rash

Teflon Mike, Rhonda the Rash, Milwaukee Jon... Nikdo z nich se nepřijel jen zúčastnit. Všichni jsou tu, aby zvítězili. Prostředky v tomto případě nehrají roli...

Road Rash jsou závody na motorkách. Jde o rychlosť, kvalitu stroje, agresivitu a pevné nervy. Road Rash je také prostředí drsných bikerů, kde úctu získají jen ti nejlepší. Dle taky o prachy a o prestíž. Kromě toho je Road Rash skvělá hra na 3DO od známého herního giganta - Eletronic Arts.

A teď jde o to Vám ji přiblížit. Hned po spuštění Road Rash jesem se málém sesunul ze židle (kdybych nesedl před Bednou na zemi). Myslím, že stejně by reagovala většina hráčů odkojených Amigou nebo PC-čky. Hra začíná hezkým full screen a full color filmem, což přeloženo do řecí obecně znamí, že digitalizované video je k nerozeznání od televize. Za zvuky rockové hudby se pod vlivem sugestivního klipu pomalu vzíváte do role greenhorna v partii ostrílených bikerů. Atmosféra na PC či Amige bez MPEG dekomprese karty nevidaná. Ale samy závody za úvodem ne-

Vzájemně



větší... než druhý) a vlastní charakteristikou. Nejdůležitějším faktorem je váha. Čím lehčí závodník je, tím rychleji jede. Ale lehčí zároveň znamená slabší a síla, ať to může být s podivem, je v Road Rash nesmírně důležitá.

Vyborné. Vybráno, uloženo a Vás hrdina se může připravit na první závod. Ještě zbyvá malíčkost zvolit jednu z pěti tratí. Pochopitelně se nejedná o žádne oficiálni závodní okruhy. Trati se myslí prostě úsek silnice o délce zhruba šesti mil na první a sedmadvacátí na paté úrovni. Rozdíly jsou v počtu zataček, křizovatek a kopců, v okoli, pozadi, hustotě provozu a policejních hledík. Tak pro začátek zvolíme něco lehčího, třeba rovinatou Sierra Nevadu a hura na start. Opět chvílka videa - definitivní záběry předstartovní horecky („úrovaní“ motorů, oblékání rukavic) a pak chvílka čekání, než se ze stribrného kotouče natáhne dráha.

Váše počáteční pozice je (a k Vaši smůle výzdyky bude) ta poslední, tj. čtrnáctá. Z beden HI-FI soupravy řvou motory závodních strojů, počítá do odpocívání tři vteřiny

ny do startu TED! Všichni vyrážejí ků-predu. Během několika vteřin se stroj do-stane na plny výkon. S nevidanou plynulostí a rychlostí se začne vykreslovat dráha a okoli. Cesta vede do kopce i s kopce, počet pruhů se zvýuje a snižuje, ně-kolikrát se dálnice dokonce dělí do dvou různých proudů (vlastně do třech, ale ten poslední je pro turis-ty). Okresky tu a tam křížuje jiná silnice, přičemž při troše smýly může-te narazit [myšleno doslova] i na projíždějící vůz. Okolo se mihají ho-ry, kopce a pláně, na jiných drahách

HAQUEL

„Mám ráda závodní hry, hlavně ty zábavnější. Mám je raději než ty realisticke,“ řekla nám před nedávnem Violet Berlin na ETSC. Tehdy jsem s ní hluboce nesouhlasil. Kritériem dobré závodní hry pro mě byla hlavně realističnost. Ne dnes. Po té, co jsem měl možnost hrát Road Rash na 3DO, se na „záavnější“ závodní hry divám úplně jinak.



byste nash i rázny, samoty, vesnice, predmestí, městečka i města (lisí se dle druhu výstavby: od cihlových rodinných domků po skleněné supermarkety) a dokonce i tunely Houbáre a příznivce terénních závodů jistě potěší možnost zajíždět dosti daleko od silnice, projíždět se po lesích a skálatech po hřebenech hor. Na silnici se kromě závodníků pohybují auta (od taxiku po dodávku - šest nebo sedm různých druhů), neopatrní turisté a ve městech i skateboardisti, staršenky a obchodníci. Na posledné imenovaných si můžete vybrat svou potlačenou agresivitu a s gustom je přejdeš.

Avšak nejen rychlosť, ale i notná dávka brutality je nutná k dokončení závodu. V konkurenčním boji napomáhají bikerům soubory tělo na tělo, když bud skopavají soupeře ke krajnici, nebo do něj nemilosrdně buší. Efektivnější údery zajistí obušky, basebalky a řetězy. Při souboji však musíte stále sledovat traf, nebo skončíte špatně. A co že se vlastně stane, když nabouráte? Narodíte se klasických simulátorů nekončíte, ale můžete doběhnout zpět ke svému stroji (při běhání postavičku normálně ovládáte kurzory!), nastartovat a znova zkoušit své štěstí. Pouze na ukazateli poškození motorky ubude jeden stupinek. Právě tato nerealističnost rádi Road Rash mezi zábavná závodní hry. Velmi oceňují, že se autorům podařilo najít ideální kompromis mezi skutečnými fyzikálnimi zákony a zábavností. Kupříkladu srážka s protijedoucím autem v rychlosti 30 mph nezpůsobí kromě mírného zpomalení vůbec nic, pád z motorky v 135 mph známená zase pouze pád. Lépe si zahráte, ale zdravý rozum to stále ještě neuráží (respektive je to přijatelné v rámci možnosti). I když z fleku zatočit o 60 stupňů? Nevim, nevim...

Vráťme se zpět k závodu. Dopadnout může v zásadě čtyřmi způsoby:

- 1) Projedete cílem na prvním až třetím místě. Tím se stáváte vítěz a nejenže obdržíte finanční odměnu, ale také uvidíte jeden z asi šesti vítězných videoklipů. 2) Cílem sice projedete, ale jako čtvrtý až čtrnáctý. Do stanete cenu útěchy (pár babek) a užíte jak bikeri zacházejí s „josefem“. 3) Někde na cestě Vás chytí všudypřítomný policista. Pokud máte na pokutu, zaplatíte a vše je OK. Nejdříve však shlédnete potupnou scénku (opět jednu z několika) 4) Bouráte tak často, že vaše motorka závod nevydrží. V tom případě pro Vás zavod končí a Vý musíte zaplatit pokutu.

V prvních dvou případech získáte finance, které mohou časem dát na novou motorku. Místní obchod nabízí patnáct motorek ve třech řídacích a v nejružnějších cenových relacích (od dvou do čtyřiceti tisíc dolarů). Tě nejlepší jsou rychlé, skvěle sedí na silnici a mají turbo, díky němuž dostanete na krátkou dobu ze stroje absolutní maximum. S dobrou motorkou budete své soupeře snadno poražet. JENŽE! Jakmile projedete vítězně všechn šest tratí, bikerský gang Vás povýší na další úroveň.

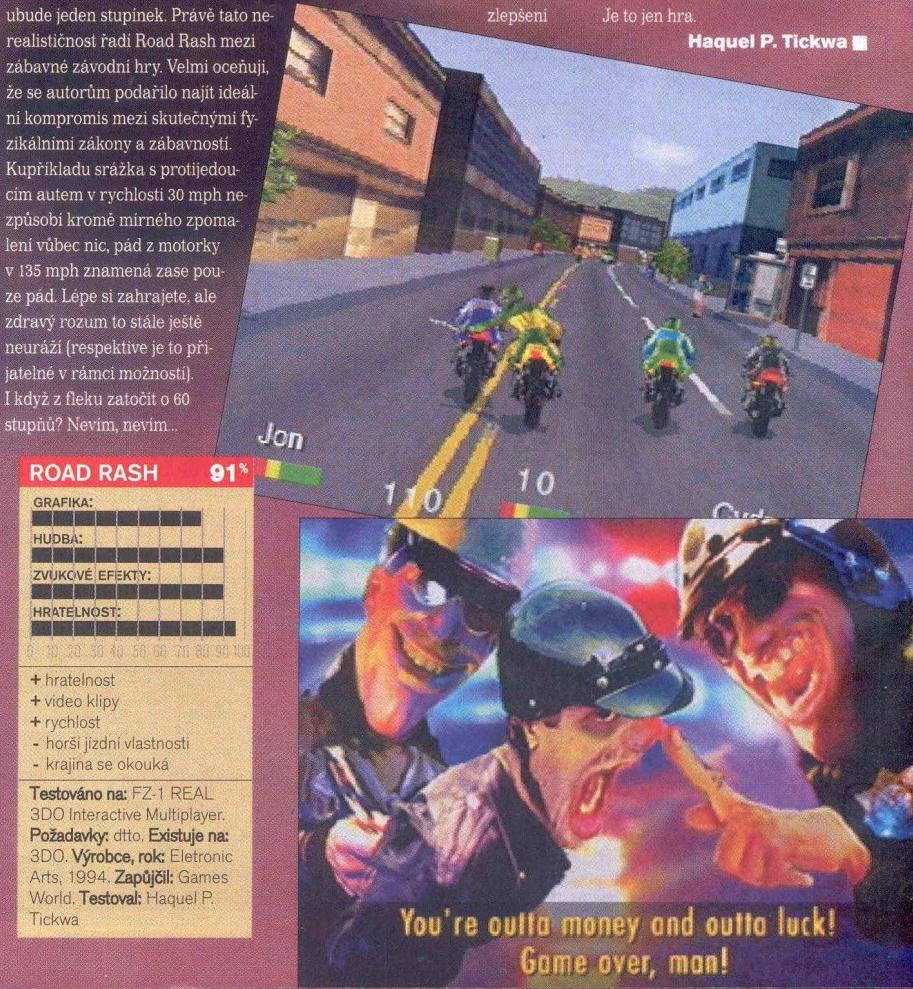
s čímž pochopitelně souvisí jak zlepšení

perů, tak i finančních odměn oku. Naněštění se také zhustí prava, frekvence zátaras a výkonu vozovce a jiných příjemností.

ak, zábavu, rychlosť a brillantní fiku jsem již vychválil. Zbývají kové efekty a hudba. Řev motozoufalé výkřiky přejezděných důců a policejní houkačka je vše, Road Rash uslyšíte. Zato jsou chny zvuky ve vynikající kvalitě, sledě k tomu, že doby surround dává skutečnou ilizi akustického prostoru. Z cédéčka hraje po celou rocková hudba, která se otiskovým závodům vybraného jóna pro toto prostředí dokončí (primo zkompunovaná). Pokud jste zrovna v některém z menu svili počkáte, uvidíte k písničkám kompletní videoklip.

DÓ pravděpodobně nepatří
ženemu vybaveni našich (Vašich)
českých doupac. Po shlednutí hry
ad Rash musím říci „bohužel“.
ad Rash je skvělá zábava na
ihu dobu. Je zatím to nejlepší,
sem mezi zábavnými simulátory
el. Tedy, až zase někdy zakyneme
mezi 27 a 28 levelem Dark Tower
zkuste se odreagovat v blázni:
h motorkových závodech... Ale
ZOR! V manuálu varujte, abyste
ikdy nezkouseli ve skutečnosti
o jen hra.

Haquel P. Tickwa ■



ZVUKOVÉ EFEKTY:

- + hratelnost
 - + video klipy
 - + rychlosť
 - horší jízdní vlastnosti
 - krajina se okouká

Testováno na: FZ-1 REAL
3DO Interactive Multiplayer.
Požadavky: dtto. Existuje na
3DO. **Výrobce, rok:** Eletronik
Arts, 1994. **Zapůjčil:** Games
World. **Testoval:** Haquel P.
Tickwa

You're outta money and outta luck!
Game over, man!



Bomba roku 94!

7 dní a 7 nocí

Seznamte se s nejlepší českou hrou na počítač PC! Staňte se soukromým detektivem Vencou Záhybem a „postarejte“ se na týden o jeho sedm dcer. Hra je žánru lechtivá komedie, proto je doporučena starším 15ti let. Ovládá se pohodlně myší, všechny texty jsou v češtině (na Slovensku samozřejmě ve slovenštině), obsahuje několik původních českých skladeb (od Sound Line a HMC). Součástí dodávky jsou: 2 diskety se hrou, manuál a barevná krabice.

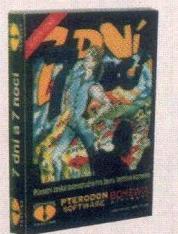


PC verze - 277,- Kč (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník).
Tvůrce Pterodon Software (Tajemství Oslího ostrova).

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí poštou na dobírkou až k Vám domů.
K ceně hry se připočítává poštovné a balné.

Čechy:
VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,
572 01 Polička, tel.: 0463/22 373

Slovensko:
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1



AMIGA info

Počítače PC

386 DX 40 (mono VGA, 1MB RAM)	19.990,-
386 DX 40 + mat. koprocesor	29.990,-
486 DX2-66, provedení VESA	38.999,-
486 DX40, provedení VESA	36.999,-
Pentium 60, provedení VESA	57.976,-
Pentium 90, provedení VESA	69.280,-

Uvedené sestavy zahrnují:

- ✓ Rychlý 250 MB pevný disk
- ✓ Grafickou kartu TSENG 1MB, VESA (nejrychlejší ve své kategorii)
- ✓ 3.5" mechaniku
- ✓ Color SVGA monitor MPRII
- ✓ 4 MB RAM
- ✓ provedení minitorver
- ✓ ČS-US klávesnice
- ✓ myš

volejte pro aktuální ceny

Libovolné sestavy dle přání.

Hardware PC

Motherboardy

Montáž zdarma!

486 DX 40, Vesa LB	10.999,-
486 DX 2-66, Vesa LB	12.988,-
Pentium 60, včetně řadiče VLB IDE	29.989,-
Pentium 90, včetně řadiče VLB IDE	41.898,-

Zvukové karty

Audio Excel 16, DSP procesor, stereo	3.490,-
Sound Blaster PRO	3.439,-
Sound Blaster 16	5.389,-
Sound Blaster 16 ASP	7.178,-

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2, tel.: 25 37 08, 25 62 01

Objednávky: Amiga Info, Box 729, 111 21 Praha 1

FAX: 02/25 42 27

Ceny jsou včetně DPH - Zasíláme i na dobírkou

Monitory

SVGA Color, MPR II	8.628,-
14"	8.628,-
15"	12.990,-
17"	24.720,-

Filtr - sklo, vynikající parametry 490,-

Modemy

14400 Externí, fax	5.950,-
14400 Interní, fax	5.590,-
2400 externí, fax	3.990,-

Harddisky

Pevný disk SAMSUNG, záruka 2 roky	6.999,-
210 MB	6.999,-
250 MB	7.995,-

420 MB	8.999,-
Pevný disk Western Digital, záruka 2 roky	7.659,-
210 MB	9.418,-
340 MB	9.999,-

420 MB	11.985,-
540 MB	15.890,-
700 MB	tel.
montáž HD Amiga / PC	tel.

Paměti SIMM

1 MB	1.350,-
4 MB	4.950,-
Simm PS/2, 72 pin.	tel.

Počítačové sítě

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu.

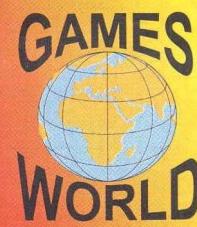
rozsáhlá nabídka pro dealery

No, NEJSEM SICE TAK NADŠEN, ALE URČITĚ JE VÝHODNÉ KOUPIT SI HRU SE SLEVOU U FIRMY GAMES WORLD

KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, s.r.o.
Vodičkova 41 - Pasáž Světozor
110 00 Praha 1
Czech Republic

CENA HRY NAD 1000 Kč SLEVA 100 Kč
CENA HRY OD 500 DO 1000 Kč .. SLEVA 50 Kč
CENA HRY DO 500 Kč SLEVA 25 Kč



TENTO KUPÓN VYSTŘIHNĚTE
A ODEVZDEJTE V PRODEJNĚ PŘI
NÁKUPU NEBO ZAŠLETE FIRMĚ
GAMES WORLD SOUČASNĚ
S OBJEDNÁVKOU NA ZASLÁNÍ
ZBOŽÍ NA DOBÍRKU. SLEVY SE
NESČÍTAJÍ - NA 1 HRU 1 KUPÓN!

PRO PŘEDPLATITELE JE SLEVA DVOJNÁSOBNÁ,
ČTĚTE NA STRANĚ 4



Software AMIGA

Účetnictví pro Amigu (nejlepší na trhu) 1.990,-
Softwarový paket 990,-
(Deluxe Paint IV-AGA, Denis, Oscar,
Print Manager)
ČS vektorové fonty pro Pagestream 2.X, DPIP
apod., více jak 130 druhů 1.990,-
ČS fonty pro Broadcast titler, Scala 2.500,-
ČS prostředí a tisk (KS 2.X a vyšší) 190,-
Sada disket s příklady pro Amos (3ks) 199,-
Protracker 2.3 komplet 99,-
Nástroje + songs (11 disket!!!) 490,-

Hardware doplňky

CD ROM

SONY 33A 5.490,-
MITSUMI triple speed 6.690,-

Tiskárny

EPSON LQ 100 6.990,-
Laser Star LS-5 19.990,-

Hry shareware

Velký výběr her pro PC a Amigu

Výukové programy

Pro Amigu i PC (5 - 8 tř.) 199,-
Zeměpis, Přírodopis, Dějepis á 199,-

Záruka 1 rok (Amiga 6 měsíců)
Dodatečně i libovolnou jinou výpočetní
techniku a příslušenství.

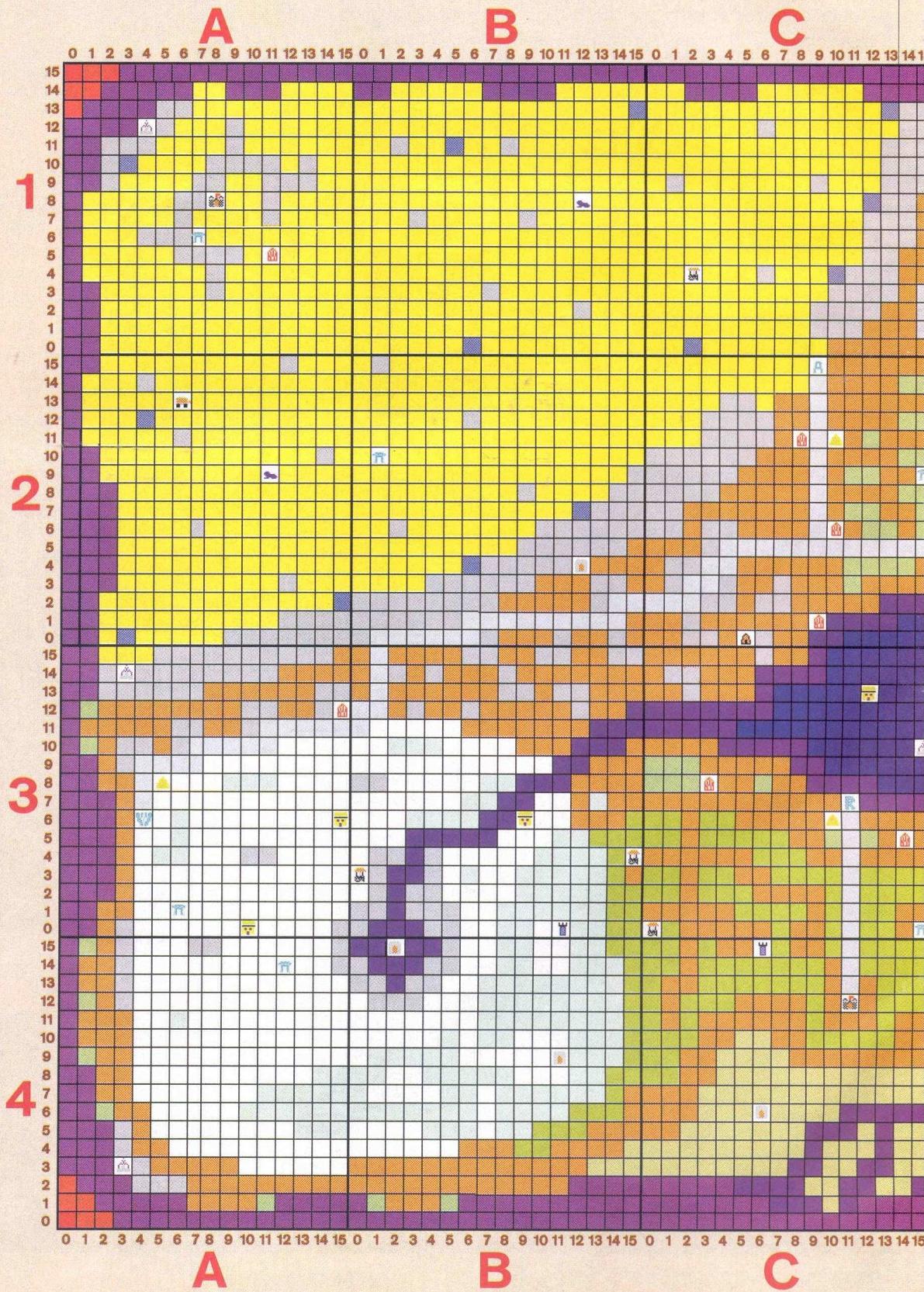
vyžádejte si kompletní ceník

■ PC

Clouds of Xeen

Might & Magic IV

- █ - Vesmír, obklopuje celý svět. Při skoku do tohoto místa následuje smrt
- █ - Hory, přez ně jen se znalostí Mountaineer (učí v Rivercity)
- █ - Spálená země, nachází se jen v okolí Lávových polí
- █ - Lávová pole, při přechodu ubývají Hit Pointy
- █ - Lávový kopec, přechod tohoto pole je bez nebezpečí
- █ - Džungle, její přechod jen se znalostí Path findera (učí ve Vertigu)
- █ - Břízy, tyto stromy je možno přejít bez zvláštních znalostí
- █ - Louka
- █ - Cesta, přechod bez jakýchkoli zkušeností
- █ - Hlina
- █ - Poušť, přechod tohoto pole skupinu silně vyčerpává
- █ - Oáza, vyskytuje se pouze na poušti, tam je možno spát
- █ - Zimní les, přechod stejně jako Džungle
- █ - Zimní krajina
- █ - Bažina
- █ - Řeka, přeplavat jen se znalostí Swimmera (učí v Rivercity)
- █ - Hluboká voda, přeplavat pouze s kouzlem Walk on water
- █ - Aktivátor, v každém rohu světa je jeden, aktivace nutná jen pro pátý dil



VŠEOBECNÉ POKYNY:

Pokud obejdete všechny skřítky Ročních období, dostanete 150 000 experiencí. Skřítkové Vám zadají celý úkol od začátku, ale zkušenosti dostanete jen po prvním kole. Po každém obejetí skřítků se postaváme upraví jakékoli nesrovnalosti ve věku. Např. pokud jste v castle Basenji přečetli scroll of aging, která přidává postavě 5 let věku, po obejetí skřítků se věk upraví do původní podoby.

VŠEOBECNÉ K OCHRANÁM:

Ochranná kouzla jsou dvojího druhu - dilčí a komplexní. Dilčí je Protection from Elements, která chrání vždy jen před jedním druhem úto-

ku a to před elektrikou, chladem, ohněm a jedem. Je silnější než komplexní ochrana, ale trvá déle její celkové zapnutí. Je dobré chránit se jedním druhem ochrany, pokud jdete do nebezpečné země (např. v ledové zemi se chránit před chladem atd.). Je dobré chránit se proti souperům, pokud bojují kouzelnými zbraněmi (uvedeno v rádce Nepřátelé).

Mraky:

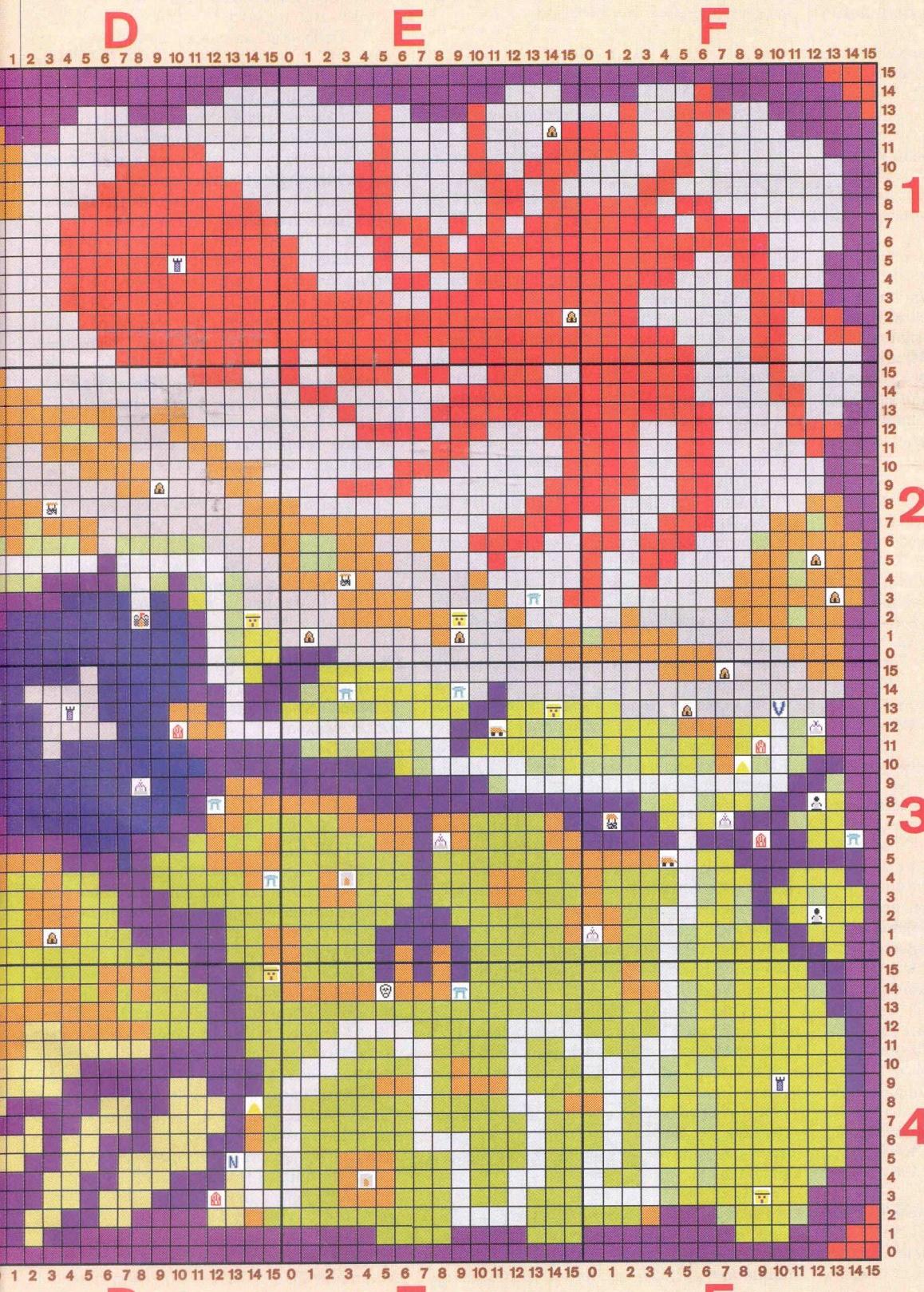
Mračna a mračné světy jsou pokračováním každé věže. Pokaždé si musíte zapnout levitaci a sledovat pozorně čas, protože začátkem každého dne se levitace (a i každé jiné kouzlo) vypíná. Potom následuje rychlý let bez padáku.

Levely:

Ve hře lze dosáhnout pouze 20. levelu, peníze pro trénink se zvyšují s každým levlem. Jsou zde dvě místa, kde lze dosáhnout umělého stálého zvýšení levelu: socha v Golem Dungeon a studna v Shangri-la. Obě místa přidávají permanentně jeden level. Doporučuji použít tato místa až nakonec po natrénování 20. levelu.

Studny ve městech:

Studny se vždy aktivují až po splnění úkolu ve městě. Předtím je nebezpečné z nich pít. Pokud jsou ve městě dvě studny, jedna je falešná a doporučuji použít Day of Sorcery. Hlavy na rámu odkývají dobrou nebo špatnou volbu.



- Pyramida, slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátem dílem hry (jen pokud jsou nainstalovány společně)

- Věž (Tower), ke každé je potřeba najít speciální klíč. Na věž v posledním patře navazují mračna (clouds), která je možno projít s kouzlem Levitation

- Podzemní kobka (Tomb), ke každé je třeba speciální Kámen Otevření (Stone)

- Dům, (Outpost, camp), žije v něm bud' lidé, nebo zrůdy (v tom případě je za zničení odměna)

- Fontána (fountain), její vody dodávají po napití zázračné schopnosti

- Stan, vždy v něm bydlí lidé, zadávají úkoly

- Chrám (Shrine), podobně jako studna dodává vyšší ochranu, zvětšuje odolnost (resistance)

- Studna (well), funguje stejně jako fontána

- Provoz, bydlí v něm lidé, zadávají úkoly

- Štola (Mine), v některých bydlí Dwarfové (tam se dá těžit zlato), v jiných Orcové - za jejich zničení je odměna

- Hrad (castle), jsou jen tři, v jednom sídlí král, v druhém vlkodlaci, třetí se dá kupit

- Sfinga (sphinx), jsou jen dvě (na poušti), druhá je jen pro pátý díl

Teleportovací systémy:

Zrcadla pro přepravu jsou v každém městě s výjimkou Shangrila. Nejsou v žádném hradu. Pro alternativní přepravu je zde kouzlo Town Portal a Lloyds Beacon. Při prvním přesunu do jistého místa vás zrcadlo přepraví vždy, podruhé musíte jit pěšky (to platí jen pro věže a tomby).

Membership:

Membership neboli členství je v každém městě. Zapsání se je nutné, pokud chcete v městě nakupovat kouzla (členství určitého města se zapise do Awards).

Souřadnice:

Mapa je tvořena síť souřadnic o velikosti 16 x 16 polí na jeden čtverec, přičemž východním bodem je 0,0 vlevo dolů.

Mapa pro města (souřadnice v návodu) jsou až na výjimky stanovovány pro vchod do určité místnosti.

Čtverec: A1

Nepřátelé - Sand Worm, Sand Golem (5 gemů za zabití)

levý horní roh - aktivátor

4, 12 - Waters of Great Power - studna přidává 250 Hit Pointů

7, 6 - Shrine of Energy - chrám přidává 50 energy resistance

11, 5 - Stan Arie the Apprentice - zadá úkol donést z Castle Basenji (A1,8,8) Scroll of Insight, za donezení odměna: 750 000 Experience, Jeweled amulet of the Northern Sfing (B1, 12.8)

8, 8 - Castle Basenji: nepřátelé - Werewolf (způsobi Disease), Wizard (250 goldů, 25 gemů), Cult Leader (450 goldů, 30 gemů) V hale : Scroll of Electricity - dá 5 000 exp., 10 elec. resistance, zvýší věk o 3

- Fire

- Magic

(Každá listina dá experience a přidá věk. Toho se lze zbavit tak, že postupně obejdete všechny Druidy ročních období.) Poklad: 20 000 goldů, 1 000 gemů. Heslo do druhého patra: THERE WOLF. Podzemní kobky: osvobodit lidi - 10 000 exper., 3. patro - uprostřed Scroll of Insight

Čtverec A2 :

Začátek pouště, spát je možno pouze v oázách.

Nepřátelé: Sand Worm, Sand Golem (5 gemů), Giant Scorpion

11, 9 - Sfinga (vstup pouze při spojení s pátým dílem hry - Darkside of Xeen).

6, 13 - Vůz Saula the Praymastera - naučí Pray za 10 000 goldů.

Čtverec A3 :

Ledová země, spát jen mimo led.

Nepřátelé: Cyclop (1 300 g, 5 ge, způsobují confused - vyspat se), Ninja (50 g, nejlépe Lightning bolt), Snow beast (nejlépe Fantastic Freeze)

3, 14 - Fountain of Great Protection - dává 30 Armor class

15, 12 - Kai Wu the Monk - zadá úkol zničit Ninji (dojít k Pagodě): odměna 75 000 exp., nahni batohy jídlem

15, 6 - Pagoda - po vymlácení Ninjů se tam Mnich nastěhuje

10, 0 - Glom the Gnome King - zadá úkol zničit Cyclop (na A4, 10, 8), odměna: 100 000 exp.,

6, 1 - Winter Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 14 - Barbarians camp - za zničení 25 000 exp.,

5, 8 - Pyramida - slouží k teleportaci mezi čtvrtým a pátým dílem hry

4, 6 - Winterkill

Rozloha: 14 x 14 polí

8, 13 - Random the Mayor: zadá úkol zničit duchy: odměna 500 000 exp., titul

Duchové: 3 vlny - 1. Spirit bones, 2. Polter foul,

3. Ghost rider

Pravidla na ničení duchů: 1. Zničit všechny duchy (pozor na tajné místnosti! duchy zničí magická zbraň, gemové kouzlo nebo nejlépe lahev Potion of holy words)

2. Zazvonit na jižní zvon

3. Navštívit Randoma (8, 13)

4. Opakovat dokud nezničíte všechny vlny
3, 8 - Casper the Guildmaster - Membership (členství) za 1 000 g,

7, 5 - Mindmeld Guild (kouzelnictví)

Studna: aktivuje se po dvojitém zazvonění na oba severní gongy: dává 50 Might

Čtverec A4 :

Nepřátelé: Cyclop (1 300 g, 5 ge, kouzlí confused - vyspat se)

3, 3 - Waters of Great Magic - fontána přidává 250 Spell pointů

10, 8 - Cyclops outpost - zničit, odměna u Gloma na A3, 10,0

12, 14 - Shrine of cold - chrám přidává 50 cold resistance - vlevo dole aktivátor

Čtverec B1 :

Střed pouště, Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Sand Golem

12, 8 - Northern Sfing

Nepřátelé - všechny druhy golemů, Mummy Bonusy - gemové krápníky (1. patro - za 100 ge. - šestkrát)

Knihy: Alchemi - učí kouzlo Item to Gold, Sun - učí Starburst, Heavens - učí Divine Interventional

Křeslo pro Thievera - 500 000 exp.

Heslo do druhého patra: GOLUX

II. patro - Bonusy: gemové krápníky (za 300 ge. - šestkrát)

Křesla pro: Dwarfa, Orca, Gnoma, Humana - každé 500 000 exp. + titul

Čtverec B2 :

Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Barbarian (25 goldů)

1, 10 - Summer Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

12, 4 - Warzone - tomb pro nácvik boje s příšerami od levelu 1 - 10, při počtu příšer 1 - 20

! v této oblasti bohové zakazují nahrávání (save in load)! Vítězství se zapisuje, po výhře jste automaticky dopraveni do Vertiga

Čtverec B3 :

Nepřátelé: Evil Archer (300 g, 10 ge., kouzlí elektrinou - zapnout Protection from Element - electric), Ice Troll (nutné porazit v jednom kole, jinak si obnoví hit pointy)

Ninja (50 g)

9, 6 - Halon the Efficient - zadá úkol donést lávový kámen (molten lava - E2,7,11), odměna 150 000 exp., Widget

6, 3 - Thick Bark the Civilized - mluvící strom - zadá úkol zničit Ice Troy (camp na B4,2.7) odměna 75 000 exp., naučí kouzlo Super Shelter

15, 4 - Well of intellect - studna přidává 50 intelligenci

0, 3 - Well of accuracy - studna přidává 50 přesnosti

11, 0 - Tower (věž) - vstup pouze při spojení s pátým dílem

Čtverec B4 :

Nepřátelé: Evil Archer, Ice Troll

2, 15 - Cave of Illusion - v této jeskyni je možno si za gemy podstatně vylepšit vlastnosti skupin

ny. Celkově je však potřeba částka více než 1300 gemů.

Water Golem (5 gemů za zničení)

1. level: lebky učí za 10 gemů (Might, Int., Per., Luck, Accy, End., Spd. - vše 2x), o 2

2. level: učí za 20 gemů, zvyšuje vlastnosti o 3

3. level: učí za 50 gemů, zvyšuje vlastnosti o 5

4. level: učí za 200 gemů, zvyšuje vlastnosti o 10, za částku 300 gemů prodávají Enchant key to Tower of High Magic

Na pozici 14,13 je zátka: po vytažení (NUTNÁ síla vyšší než 50) se vypustí voda a je možný přístup k pokladům v podlažních dvířkách.

Guardian (5 ge.) Poklady: level 4 - 8.0, 11.3, 15.0 (používat kouzlo Teleport)

level 3 - 8.2,

level 2 - 2.1, tajná lebka MIGHT 3.14

level 1 - 11.8

2, 7 - Trolls lair - za zničení 20 000 exp., 5 000 goldů

10, 12 - Evil Archers camp - za zničení 20 000 exp., 3 000 goldů, 50 ge.

11, 9 - Golem Dungeon

- klíč je Golem Stone of Admittance

- Stone golem (8 ge.), Wooden golem (5 ge.), Iron golem (10 ge.), Diamant golem

(20 gemů - nejspíše nejtěžší chodící příšera - dobrá jakákoliv ochrana + studny)

- KINGS MEGAKREDITS - celkový počet 14

- u Wooden gol. - osekávat větve pákama, teleportem vyskočit, u Stone gol. - stisknout tlačítka tak, aby na zemi leželo 6 lávových kamenů (pozice buttonů zleva dole - Zap., vyp., vyp.), u Iron gol. - horní řada pák: 1.zap., 2.zap., 3.vyp., spodní řada: všechny zap.

- páka na 19, 25 - zapnout a šlápnout na teleport v místnosti - ! vyrojí se všichni golemové naráz

- „sílený“ teleport na 28, 25 - all na začátek

- další teleport: místnost s Diamantovýma golemama

- přes další teleport na konečnou - zase všechni golemové ve dvou vlnách

- poklad v truhle: 3 000 gemů

- dotyk na sochu: titul, 1 level bezplatně navíc všem, teleport na začátek

14, 13 - HOLY BOOK Of ELEVKIND (na C2, 3.8)

Čtverec C1 :

Nepřátelé: Giant scorpion, Sand Worm, Gargoyle (kouzlí Sleep - zasažený usne - probere ho kouzlo Awaken)

15, 11 - Gargoyles chest - pokladnice, naleznete SCARAB Of IMAGING

2, 4 - Well of Endurance - studna přidá 50 endurance

Čtverec C2 :

Nepřátelé: Ogre, Barbarian (25 g), Jouster (2 000g, nejlépe zmrazit kouzlem), Giant Scorpion

9, 1 - Captain Nystor - zadá úkol zničit Ogry (outpost na C2, 5.0), odměna: 40 000 exp., 20 000 goldů.

10, 6 - Carlawna the Cleric - zadá úkol vrátit SCARAB Of IMAGING od gargoyle (C1, 15.11), odměna: 75 000 exp, každého naučí Moon Ray

15, 9 - Autum Druid - Podzemní skřítek, jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 11 - Falagar the Wizard - zadá úkol donést Crystals of Piezoelectricity (V ASP v místnosti s Transformátorem na 8, 11), odměna: 75 000 exp., učí Megavolty

1, 8 - Barbarian camp - za zničení 25 000 exp.,

10, 11 - Pyramida - slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátým dílem hry

9,15 - ASP

- Rozloha: 14 x 14 polí

- Neprřátelé: Snake Man (hadí muž, 100 g), Guardian ASP (had, zničit Dancing swordem k do-

stání v kouzelnictví)

- Studna - přidává Hit Pointy

- Snake oil (5, 1) - Adam the Town Resident: zadá o záchrannu města

- Scale House (5, 3) - Eve the T.R.: poradí zničit Transformer

- ASP Guild (5, 5) - Kouzelnictví

- Travel Pit (11, 3) - přepravní zrcadlo

- Sarah Slither the Guildmaster (6, 8) - členství za 500 goldů

- Přes písečné náměstí se musíte přenést pomocí JUMPU, levitace nestací. Rada na pedestalech: Koule na náměstí nastavit dotelem tak, aby vlevo dole zůstala červená, vlevo nahore modrá, vpravo nahore červená a vpravo dole modrá. Pak je možno zničit transformátor.

- Transformer (8, 14) - za zničení 50 000 exp.,

- CRYSTALS Of PIEZOELEC. (8, 11)

Čtverec C3:

Nepřátelé: Killer Sprite (Confused - očarování - spraví pouze v chrámu, 6 ge.), Evil Ranger (500 g, 5 ge, Poisoned - kouzlo Cure Poison)

12, 13 - Medin the Fisherman - zadá úkol zabít Water Dragony (na jezeře jsou jen tři, kouzli mrazem), odměna: 100 000 exp. + náhodná zbraň či brnění

15, 10 - Olympian Fountain - fontána přidává 10 Might, End, Spd, Accy naráz

3, 8 - Tito the Elf Priest - zadá úkol nalézt HOLY BOOK Of ELEV_KIND (B4, 14.13), odměna: 60 000 exp, 25 000 goldů

10, 6 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dílem hry

14, 5 - Danulf the Faery King - zadá úkol najít WAND Of FAERY MAGIC (D4, 8.14), odměna : 45 000 exp, 25 000 goldů

0, 0 - Well of Personality - studna přidává 50 Per.

15, 0 - Shrine of Magic - chrám přidává odlnost proti Magii o 50

11, 7 - RIVERCITY

- Rozloha: 30 x 30 polí

- Nepřátelé: Insane Beqer (žebráci, 1 g), Robber (200 g), Robber boss (400 g), Sorceress (kouzli ohněm, 1 g, 15 ge), Yang Knight + Captain in Yang (1 200 g)

- Studny: u žebráků - INSANE, na náměstí - 100 spell pointů

- Street Fighting (12, 12) - trénuje skupinu až do 15. levelu

- Pray N Pay (13, 21) - kostel, Donatio za 25 goldů

- Captain Nystor (16, 23) - půjčí loďku za 100 g

- Darlene the Swimmer (19, 23) - naučí plavat za 100 g

- Barok the Sorcerer (25, 20) - zadá úkol vrátit MAGICAL PEDANT (Riverc., 1.20), odměna: 80 000 exp, učí Enchant Item Spell

- Martin the Mountaineer (30, 30) - učí horolezectví za 5 000 g

- Magneto the Navigator (22, 30) - učí navigaci za 2 000 g

- Witchs Cauldron (7, 28) - kouzelnictví

- Vatawna the Guildmaster (25, 27) - membership (členství) za 500 g

- Bulls Tavern (19, 16) - hostinec, jídlo na 20 dní za 50 g, u stolů se dozvívši o Warzone

- Arnolds Gym (28, 1) - tělocvična, učí Bodybuilder za 1 000 g

- Martial Training (28, 3) - učí Armmaster za 300 g

- Lindons Temps (28, 6) - zaplatí za týden práce 100 g

- Rivercity Smithing (19, 9) - místníková

- Bank (18, 3) - banka

- poklady města: poklad žebráků - v každé truhle je 1 g a 1 ge, poklad čarodějek - 800 goldů, Baroks Magical Pedant, 5000 g, 200 ge, poklad robberů - 5000 g, 100 ge, PRICCESS ROXANAS

TIARA (do Burlocku), 1 000 g, poklad rytířů - 500 g, 100 ge, 50 000 goldů

Čtverec C4:

Nepřátelé: Evil Ranger, Killer Sprite, Swamp Thing, Mouchy

6, 15 - Tower of High Magic

- 1. patro: Flying Feet, Brew - Electricity, Cold, - zvyšují resistenci o 10

- pozor na zelená pole! Berou spell pointy.

- 2. patro: 2 truhly, Brew - Fire, Poison, cold, Electricity

- Sorcerer (360 g, 40 ge)

- 3. patro: 2x Poison brew, Energy

- Sorcerer, Fire Dragon (každého draka okamžitě zabije Scroll of Implosion) - 4. patro: Mysteries of Light - naučí kouzlo Prismatic Light, Art of Magic - naučí Prestidigitation Skill

KEY TO DARZOGS TOWER

- High Magic Clouds (mračna) - Clouds Golem (10 ge), Bubny (25.28, 16.10, 17.24, 4.21)

11, 12 - New Castle

- koupit od obchodníka za 50 000 goldů - dostanete klíč Deed To Newcastle

- při prvním vstupu najdete klíč Stone of a Thousand Terrors (na C4,6.6)

- při druhém vstupu Golem Stone of Admitance (na B4, 11.9)

- postavení každého patra se musí zaplatit Kings Megacreeditama (viz Burlock)

- Wooden Golem (5 ge), prolézt všechny žebříky dolů

- Trénink do 20 levelu, Banka, Chrám (Donatio za 25 g), v sudech jídlo na 20 dní

- heslo do podzemí: LABORATORY

- kobky: sbírat Potion of the Gods (při boji dodá všem zpátky zelenou, i když jsou mrtví) - celkem čtyři

- 7, 4: XEEN SLAYER SWORD (jen s ním se dá zabit lord Xeen)

- studna - dodává 20 Armor class

6, 6 - Tomb of Thousand Terrors

- White tomb juice: 5 Luck, Yellow: Accy, Blue: Per, Orange: Intel, Purple: Spd, Green: End, Red: Might

- Ghoul, Tomb Terror (i v truhách), Tomb guard (kouzli magii)

- teleport na 3, 5 přenáší mezi Territory, telep. na 9, 8 a 17, 8 a 1, 30 na začátek

- Stocks: 5 000 exper. (pouze pro prvního, kdo se dotkne)

1, 11 - Evil Ranger Camp - za zničení 10 000 exp.,

Čtverec D1:

Nepřátelé: Lava Golem (10 ge), Acidic Dragon

10, 5 - Tower, věž pouze při spojení s pátym dílem hry

Čtverec D2:

Nepřátelé: Jouster (rytíř, 2 000 g, zmrazit kouzlem)

9, 9 - Dwarf Mines level 5 (D.M. popsány dále souhrnně)

3, 8 - Well of Might - studna přidává 50 Might

14, 2 - Joe Merchant - učí Merchant skill za 6 000 g.

8, 2 - Castle Burlock

- Mad Foul (Blázniví šašci - způsobují INSA-NE, CastleGuard (40 g) + Kings Guard (100 g) - objeví se po vyloupení státní pokladny)

- donést Princess Roxanas Tiara (West Tower 3. level, 2.1) - odměna 200 000 exp., 12 325 g, 192 ge. (pokud jej máte při první návštěvě, klikněte na postel 2x)

- East Tower - kobky: Black liquid přidává 10 Might, soupeři: Mad Foul, Castle Guard, Ice Troll, Fiery Dragon (nejlépe Implosion)

- 2, 7: Master Builder - královský stavitek, postaví patra NEWCASTLU za 5 Kings Megacre-

ditů

- 1, 4: Artemius the Kings Advisor, chce osvobodit Crodaz Darzogs Tower, pak dá Excavation Permit (právo vlastnit hrad a kobky)

- Throne room: knihy - Astrologie, Linquist (zpíše se do skills, pokud jsi linquista, dokážeš rozluštit jakýkoli nápis, i na sochách)

- po schodech nahoru: Royal bedroom - poklady: 200 ge, 43 000 g.

Čtverec D3:

Nepřátelé: Water Dragon (pouze 3, kouzlí mrazem), Killer Sprite

3, 1 - Cave full of Blue Speckled Eggs - za zničení 10 000 exp.

10, 12 - Captain Nystor - půjčuje loďku za 100 g,

15, 4 - Shrine of Electricity - chrám přidává 50 resistenci

12, 8 - Ligono the Spirit - hledá skull (na D4: 2, 1), odměna: 40 000 exp., každému Recharge Item Spell

8, 9 - Sages Fountain - fontána přidává 10 intellect a personalitu

4, 13 - Darzogs Tower

- 1. patro: Carnage Hand (10 ge), zelené pole bere spely, poklopky - 1 000 g. Nechodit prostředkem bez Day of protection (platí i pro ostatní patra)

- 2. patro: Darzog Clone (kouzly elektrikou), zelená pole teleportují do 1. patra, Book of Speed - 20 speed, Personality, Endurance, Intellect, Might, Accuracy

Chest: 5 000 g, 500 ge, 50 000 g,

- 3. patro: Darzog (50 ge, pozor! Dokáže udělat ze soupeře kámen! - odčaruje Stone to Flesh), po otevření truhel následuje SMRT

- 4. patro: 4, 6 - Crodo (lze i Teleportem), 1 000 000 exp., poklad: 5 000 g, 100 ge

Darzogs Clouds (mračna)

- skokem z pole označeného jako Xeen 9 N se dostanete na Xeenova mračna a k jeho hradu (skočíte teleportem o 9 polí na sever).

Čtverec D4:

Nepřátelé: Stingers (mouchy, způsobují Weak - vyspat se), Swamp Thing (tuhý strom, dlouho vydrží, ale moc neublíží), Zombie, Skeleton

15, 15 - Celie, pokud nemáte skill Pathfinder, doporučují skákat z vody na 13, 15, zpátky do vody z D3, 15.0, 5 000 exp., zajít za Derekem na F3, 4.5

14, 8 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dílem

13, 5 - NIGHTSHADOW

- rozloha 14 x 14 polí, nepřátelé: Bad Queen, Gnome Vampire (Frost Biting nebo Freeze)

- Na stromech rostou Gemy

- Coffin - truhly: 999 g.,

- 5, 1: Treasure Trove: upíři, 3 truhly

- 4, 4: Gnome Home: upíří domov

- 14, 11: Count Du Monay The Guildmaster - členství za 250 g.

- 12, 8: Moon Guild - kouzelnictví

- Count Draco - raketový: pro otevření je třeba nastavit sluneční hodiny na 9 hod., počkat na noc a otevřít raketový vypnout se spely, 50 000 exp., 99 999 g.

- studna: přidává 10 levelů dočasně

8, 14 - Wand of Faery Magic (donést na C3, 14.5)

2, 1 - Ligonos Missing Skull (donést na D3, 12.8)

12, 3 - Mirabeth the Mermaid - donést Elixir z Jak Stone (dá klíč Jak Stone Of Opening na E4: 4, 4), 250 000 exp., + 5 personality všem

Čtverec E1:

Nepřátelé: Lava Golem, Acidic Dragon

14, 12 - Cave of Dragon

- na křížovatkách dračí pokladničky - přeská-

kovat teleportem

- na náměstích draci: Frost Dragon (Xeens pet - kouzlí mrazem), Fire Dragon
- poklady: 13 pokladů 25 000 g a 500 ge,
- knihy dračích umění: na první nutná intelligence více než 50, na posled. přes 150
- Dragon King (dračí král) - nepůsobí na něj žádná magie, doporučuji napít se ze studny na accuracy + 50, ochrany
15, 2 - Cave of Volcano
- Devil (kouzlí mrazem), Demon (kouzlí ohněm)
- poklad z truhel: pouze v levé zadní truhle (90 000 g, 666 ge), ostatní explodují
- v prvním patře skočit z polička 14, 9 teleportem o 5 polí na západ - 3 demoni, za zničení lebky 250 000 exp.
- level 2: páky vytvoří přechod přes lávu
- sestup dolů: tajné město SHANGRI-LA
- lze se do něj přenést i zrcadlem, aniž byste ho předtím objevili
- studna přidává + 1 level všem (permanentně)
- 15, 3: chrám, donatio za 100 g,
- 14, 8: kovář
- 14, 13: hospoda, jídlo na 40 dní za 100 g, je dobré zeptat se lidí
- 0, 3: ve městě se dají naučit naráz všechny skillsy za 100 000 g, nedoporučuji, naučí 16 disciplín, které můžete získat venku, ale jen jednu novou (Targeter)
- 0, 11: membership zadarmo
- 0, 7: kouzelnictví
- ve městě není zrcadlo pro přenos, navrhují nastavit si Lloyds Beacon

Čtverec E2:

Nepřátelé: Hydra (jsou jen 4, použít Xeenův meč), Lava Golem
3, 4 - Well of Speed - studna přidává 50 speed
13, 3 - Shrine of Fire - chrám přidává 50 fire resist
9, 2 - Chata orců - 1 000 exp
7, 11 - Ever hot Lava Rock - donést Hodináři na B3: 9, 6
1, 1 - Dwarf mines level 4
9, 1 - Dwarf mines level 3

Čtverec E3:

Nepřátelé: Stingers (mouchy, kouzlí elektrikou), Zombie, Skeleton
14, 13 - Chata orců - 1 000 exp., 200 g,
11, 12 - Oslo the Observant - učí Spot Secret Doors za 500 g., (dá se naučit zadarmo v místech)
9, 14 - Elemental shrine - chrám přidává 20 fire, elec., cold a poison resist.
3, 14 - Spring Druid - jarní skřítek, jeden ze čtyř skřítků Ročních období
8, 6 - Waters of Magic - fontána přidává 25 spelù
3, 4 - podzemní kobky pro pátý díl (vůbec nejrozšířejší podzemní bludiště)

Čtverec E4:

Nepřátelé: Skeleton, Zombie
9, 14 - Horrible shrine to undead - za zničení 5 000 exp.
5, 14 - Whistle bones - kosti, donést na F3: 9, 6 Orothini, aktivuje sochy
4, 4 - Temple of Yak (klíč dá Mirabeth the Mirmaind na D4, 12.3)
- Skeleton, Cleric of Yak (8 ge., kouzlí elektrikou), Yak priest (400 g, kouzlí ohněm), Yak lich (v coffinech - 5 000 g, zabije je Holly words), Yak Master (2, 28)
- Knihy: učí Light spell, Acid spray, Sparks, Hypnotize
- Altar: 5 000 exp., Yak pool - nekoupat se (death + exp.)
- celkem 8 KINGS MEGACREDITS

- ELIXIR OF RESTORATION (30, 25) - donést Mirabeth

Čtverec F1:

Nepřátelé: Lava Golem
- v pravém horním rohu aktivátor - pouze pro propojení 4. a 5. dílu hry

Čtverec F2:

Nepřátelé: Orcové (10 g. - prasata)
13, 3 - Orc pilage - 10 000 exp.
12, 5 - Orc pilage - 10 000 exp., (prasaty nejhůtěji osídlená oblast)

Čtverec F3:

Nepřátelé: Orcové (10 g), Giant toad (obří ropucha), Zombie, Skeleton, Snake
7, 15 - Dwarf mines level 2
5, 13 - Dwarf mines level 1 - Souhrnně DWARF MINES:
- Mad Dwarf (75 g, 2 ge - Shrapmetal, Energy Blast), Bat Giant (netopýři), Pavouci, Clan Sergeant (120 g, 3 ge), Clan King (500 g, 10 ge, - dokáže uspat skupinu - Awaken), Tiger mole (krtek)

- Yellow liquid - Accuracy + 2 (vše permanentně)
- Blue - Personality +2
- White - Luck +2
- Red - Might +2
- Orange - Intellect +2
- Green - Endurance +2
- Purple - Speed +2

(tyto barvy platí pro jakýkoli nápoj, vždy přidávají to samé)

- Cestovní kódy Dwarfů pro vozíky: Mine 1-5, Alpha, Kappa, Theta, Omega
- Poklad krále Dwarfů: 1 500 g, 100 ge
10, 13 - VERTIGO
- rozloha města: 30 x 30 polí
- Nepřátelé: Sliz, Kobylky (Doom Bug)
- Studna - obnovuje Hit Pointy
- 11, 16 - Mylos Maps - učí Cartography za 100 g

- 20, 10 - Gilberts Hexes - kouzelnictví
- 10, 8 - Thylons Training - trenér do 10. levelu
- 19, 17 - Bank of Xeen - banka
- 15, 21 - Simple Temple - chrám, donatio za 10 g

- 6, 29 - Joes Storeroom - skladiště, jen sliz a kobylky + zpráva o zboží

- 25, 11 - Jail - věznice, pokud se pokusíte ukrást krychle u kováře a máte špatného robila, na rok si tady dát oddych

- 18, 4 - Lady Geraldines Tavern - hospoda, jídlo na 5 dní za 10 g

- 13, 4 - Normans Ironworks - kovárna

- 25, 26 - Rinaldo the Ranger - učí Pathfinding (dokážeš procházet džunglí) za 2 500 g

- 11, 18 - nejdříve je tam Joe Merchant (odstěhuje se do lesa), pak Out of business

- 14, 5 - Gunther the Major - zadá úkol osvobudit Vertigo (5 000 exp., 4 000 g, 50 ge) a Dwarf Mines (50 000 exp.)

- 16, 11 - Vern the Guildman - membership za 25 g.

- na stromech v tomto milém městě rostou PENÍZE!

12, 12 - Fountain of Protection - fontána dává 5 levelů armor class

9, 11 - Myra the Herbalist - chce Pyrna root (kořen pyrny - v lesíku na F4), za něj dá 5 kusů Potion of Antidotes (lze prodat u kováře za 150 g)

8, 10 - Pyramida - slouží pouze při propojení mezi 4. a 5. dílem hry k teleportaci

4, 5 - Derek the Ranger - hledá Celii (na D4: 15, 15), odměna 20 000 exp., 2 000 g

0, 1 - Fountain of Ability - fontána přidává dočasně + 5 levelů

7, 7 - Waters of Power - fontána přidává 25 Hit

Pointů

14, 6 - Shrine of Poison - chrám přidává 50 poison resis.

12, 14 - Chata orců - 1 000 exp.

1, 7 - Whishing well - studna za jednu minci přidává 60 luck

9, 6 - Orothini - hledá whistle pro sochy (na E4: 5, 14) odměna 15 000 exp., sochy potom učí Cure Poison (12, 8) a Cure Disease (12, 2)

Čtverec F4:

Nepřátelé: Giant Toad, Snake, Skeleton, Zombie

- na louce u lesa a v břízách roste Pyrna root
9, 3 - Valia - zadá úkol donést z Witchs Tower roh (Alacorn) jednorožci Falistě, dá klic, odměna: 60 000 exp.

10, 9 - Witchs Tower

- Goblin (5 g), Witch (5 ge)

- lebky učí za 1 gem a více, CAGE - osvobodit lidi (5 000exp.),

- heslo k tajným dveřím u lebky: ROSEBUD (tam je ALACORN)

Witch Clouds (mračna)

- Harpy

- používat Protec. from element - elec., sbírat drahokamy

- Harpy nest: za zničení 5 000 exp., (27.20, 22.28, 4.27, 8.7, 4.19)

- Sochy (nápisu na nich přečtete pouze se znalostí Linquist - učí v castle Burlock) (27.9, 27.25, 3.25, 3.9)

- v pravém dolním rohu je aktivátor pro spojení 4. a 5. dílu hry

CLOUDS OF XEEN (Mračna Xeena)

- dostanete se na ně z Darzods Tower skokem o 9 polí z vyznačeného místa

- Cloud Golem (10 ge), Roc (havrani-Xeenova osobní letka)

- Roc nest: 5 000 exp. (5.5, 28.27, 27.29, 29.28, 30.30, 30.30)

- Stany: v nich dostanete klíče ke Xeenovi (12.22 - Accy doll, 15.24 - Might, 11.25 - Endurance, 14.26 - Speed, 12.29 - Xeenův klíč - jen pokud máte všechny ostatní)

XEENS CASTLE

- do hradu je možno se dotat dvěma způsoby: do zrcadla napišete Lord Xeen a to vás přeneze přímo pod palubu Xeena. Druhý způsob je získat všechny klíče a dojít do Xeenova hradu. Doporučuji používat druhý způsob.

- pokud chcete zabít Xeena, musíte mít Experimental Xeen slayer sword (najdete jej v podzemí Newcastle). Bez něj Xeena nezabijete, protože je to pouze holovizorní projekce robota.

- Xeenův hrad, level 1:

- Guard - roboti chránící Xeena

14, 14 - Poison aktivátor - udržuje ochranu parteru pomocí jedu, za zničení je 200 000 exp.

1, 14 - Cold aktivátor - ledová ochrana level 2, 3: pouze Guardi

level 4: Guard, Xeens pet (Frost dragon - stačí Implosion), Xeen

- věže: 12, 1 - Electricity aktivátor

3, 1 - Fire aktivátor

- střed hradu: 11, 11 - aktivátor obnovující strážce

- přepravu zajistí po zabití Xeena zrcadlo, jež hož nalezení je hlavním úkolem celé hry. Přejeme přijemné demo.

Dodatek: pokud se Vám při hře stane, že se uzavřou určitá města a oblasti, způsobil to nejspíše nekvalitní ovladač myší (např. TARGA MOUSE).

Tyto tajné informace byly sepsány mnou. Nazdar.

(M.K. AND M.T.) ■

Monitory pro Vaše počítače



Pro Commodore Amigu a Atari Falcon se dají použít kromě klasických RGB monitorů i monitory VGA, známé z počítačů řady PC. Tyto monitory bohužel nedokáží zobrazit nižší rozlišení počítače, ve kterém běhá většina her i některých programů. Existují však monitory, které dokáží obojí. Tyto monitory se automaticky přizpůsobují obrazovému signálu počítače. Jedním z nich je:



MICROVITEC 1438

14 palcový Multisync VGA monitor vhodný pro jakýkoli počítač. Monitor dokáže zobrazit všechny jeho standardní grafické módy. Maximální rozlišení je 1024*768 prokládané (interlace) a 800*600 neprokládané. Horizontální frekvence 15 - 40 kHz a vertikální 45 - 90 Hz. Monitor splňuje nejpřísnější normu na vyzařování škodlivého záření MPR II.

15490,- vč. DPH,

12594,- bez DPH

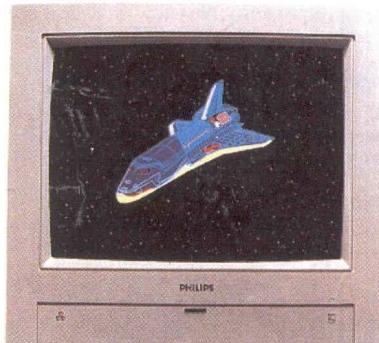
Z RGB monitorů, použitelných pro Commodore Amiga, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i videokameru a videorekordér Vám můžeme nabídnout:

PHILIPS CM 8833-II

14 palcový RGB monitor je určený převážně hráčům. Je ale vhodný i pro práci s videosignálem. Zobrazuje v obyčejném PAL/NTSC rozlišení, maximálně 600*300. Vertikální frekvence je 47 - 62 Hz a horizontální 15 kHz. V monitoru jsou zabudovány stereo reproduktory. Lze jej bez obtíží připojit k počítačům Commodore Amiga, Amiga CD 32, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i k videokameře a videorekordéru. Monitor má brillantní obraz a dokonalý zvuk.

9890,- vč. DPH,

8041,- bez DPH



Obzvláště výhodné ceny monitorů při nákupu v kompletu s počítačem:

MICROVITEC 1438 + Atari Falcon 030/4 MB

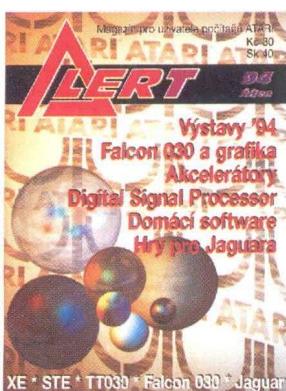
42490,- s DPH

PHILIPS 8830-II + Atari Jaguar + hra

20990,- s DPH

PHILIPS 8830-II + Amiga CD 32 + hra

16990,- s DPH



ALERT

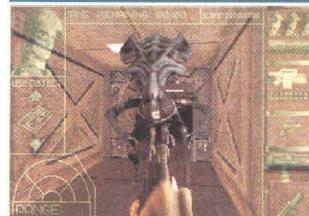
specializovaný časopis pro Atari XE, ST, Falcon a Jaguar. Prodej u našich dealerů. O předplatném se informujte přímo u nás na tel. 02/354979.

30,-



Nové hry:
Alien versus Predator, Club Drive, Casumi Ninja

Jaguar + hra
12490,-



JAGUAR+PHILIPS=DOKONALÁ PAŘBA!

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

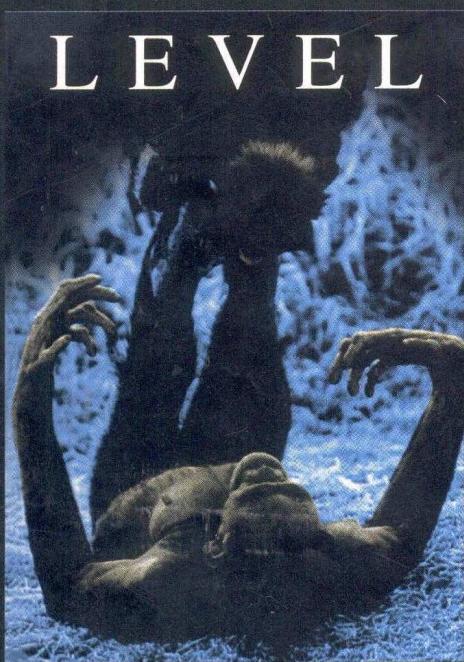
◀ Maloobchod
Prodej na dobírku
a velkoobchod
(slevy pro obchodníky)

◀ JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Jak bude vypadat
první strana
LEVELu?

LEVEL

?



?

LEVEL

?



To jsem teda
zvědavej!